

ドカン

Nº 46

4,80 €

DOKAN

ESTE MES :

- Mokey Punch
- Love Witch
- Hikaru Utada
- Buda de Tezuka
- Neco Under 7
- Y Mucho más...

Read or Die



Excel Saga

La nueva locura



81 414090 102292

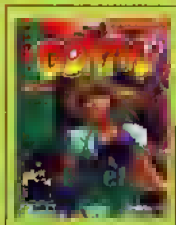
00046

THIS IS MANGA

shirase
minami
dokan



Aquí está la
Fantasia

**DOKAN**

AÑO 4 · Nº 46 · 09-02

Dirección

M^o JOSÉ CASTRO

Coordinador

ENRIQUE HERRANZ

Coordinador de Maquetación y Filmación

GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Maquetación

ENRIQUE HERRANZ

Corrección de Textos

ALEX CATALÁN

Directores de Producción

ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA

Traducciones

MARC BERNABÉ

Ilustradores

KEN NHMURA, PETER, CARLOS SALGADO

Contenido del CD

ENRIQUE HERRANZ

Administración

ROSANA JIMÉNEZ

Suscripción

VANESSA RROA

Telf. 93 477 02 50

Colaboradores

Jorge Díez "Gabriel Knight", Andrés G. Mondaza, Silvia Bosqued, Carlos Aleja, Palmer, Esther Albala, Sandstorm, Guile, Peter, Pablo "memoria", Marc Bernabé, Ken Nihura, Zakaria Molino, Yoshimullgo, Raúl J. Márquez, Sakurita, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración

Ares Informática S.L.

Avda. More de Déu de Montserrat, 2-Bis

08970 SANT JOAN DESPI (BARCELONA)

Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 373 44 70

FOTOMECÁNICA

Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN

Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN

COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA

York Agency

C/Alejo, 739 CP 1087 Buenos Aires

ARGENTINA

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO

Alejandro Flores

Av. Hank Gonzalez, 120

Col. Rincón de Aragón

Múltiplaza Aragón, local 163

Ecatepec, Edo. De México

DEPÓSITO LEGAL

B-10.215-00

Se reserva el derecho de reproducción de los contenidos en sus versiones en el CD ROM de esta revista o en cualquier otro formato electrónico o representativo legal en España de estos contenidos. Queda prohibida la explotación económica de los contenidos de esta publicación, así como la explotación económica de los contenidos de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio. Todos los derechos reservados en esta publicación son © de sus autores.

**ARES**
INFORMÁTICA S.L.

Presidente

ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General

M^o JOSÉ CASTRO

Director Técnico

JOSÉ GARCÍA

Editorial

Calor... demasiado calor, ya es verano y nosotros seguimos al pie del cañón, aunque se nos derripan las manos encima de los teclados. Espero que todos estéis disfrutando del verano y tengáis todo aprobado para no tener que estudiar en vacaciones.

Nosotros no tendremos descanso (aunque alguna escapadita seguro que hacemos), seguiremos sacando la revista incluso en los meses de julio y agosto. Pero no os preocupéis, a partir de este número se incorporan dos nuevos fichajes a las filas de la redacción de **Dokan** que nos permitirán terminar las revistas con total normalidad en estos calurosos días de verano. Son **Silvia Bosqued** y **Laura Pérez "Palmer"**, las

cuales intentarán aportar su granito de arena en el buen funcionamiento de la revista e impedir que la gente se escaquee del trabajo.

Este mes os recomendamos series tan interesantes como **Excel Saga** o **Read or Die**. Pero ante todo no os perdáis el artículo de Buda de **Osamu Tezuka** y una fantástica retrospectiva del estudio **Monkey Punch**, la cual me ha parecido por descontado uno de los mejores artículos de retrospectiva hasta el momento.

Y por este mes nada más, espero que os guste y que volvamos a vernos el mes que viene..

Enrique Herranz

SUMARIO

4**Noticias**Japón
España**9****Top Anime**

Excel Saga

14**Shoujo Mongo**Ultra Maniac
Love Witch**20****Art Book**

Snk Characters

23**Retrospectivo**

Monkey Punch

26**Top Mongo**

Buda de Osamu Tezuka

28**Top Anime**

Read or Die

30**Top Anime**

Niea under 7

34**Clásicos**Elementals
Bastard**37****Cultura**

Cine, libros

38**Otaku Webs**

Raie playing games

40**Otakus Around The World**

Daredevil, retrospectiva de un héroe

44**Humor**Humor can...
Redacción**46****Maquetas**

How Assembly part 9

48**Videojuegos**

Britney Spears beat dance

50**Jpop**

Hikaru Utada

57**Tegomi****61****Art Gallery**

Comiket, Mimiket y Super Comic City 11

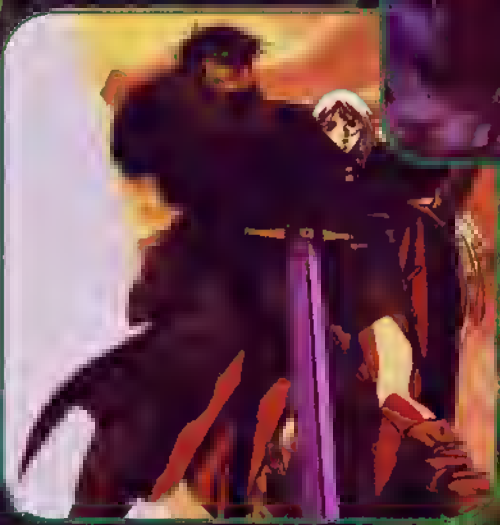
La primavera ya está aquí, el verano se acerca y las delicias para los otaku se multiplican. Por ejemplo, los fans de *doujinshi*, o publicaciones fanzineas, pudieron derrochar su dinero en dos importantes eventos: *Super Comic City 11*, el segundo mayor evento de estas características en Japón detrás del *Comiket*, se celebró el 4 de mayo; mientras que el *Mimiket*, un evento dedicado exclusivamente a personajes (mayoritariamente femeninos) con orejas de gato, conejo, perro y demás, sucedió ese mismo fin de semana.

COMIC MARKET 5
Millennium series the beginning summer
in TOKYO BIG SIGHT
August.11.12.13
コミックマーケット5



Chobits sigue dando fuerte

Siguendo con cosas relacionadas con orejas no humanas, los fans de *Chobits* podrán adornar sus habitaciones dentro de poco con la versión a tamaño real de Chi, su protagonista. En cartón eso sí, y tras previo pago de 6800 yenes de nada. Así mismo, el primer DVD de la serie verá su aparición el 26 de junio al módico precio de 6000 yenes y cuya primera edición contendrá una caja para guardar los primeros 3 DVDs, un set de papel de cartas, pegaúnas y *picture disc*. Además, si compráis la primera edición de todos los DVDs (8 en total), se puede conseguir todavía otro regalito más.



Art Book de Nobuteru Yuuki

Para los que pueden permitirse ese upo de dinero pero prefieren gastarlo en algo más provechoso, uno de los artbooks más esperados en los últimos años verá su aparición en agosto: *Nobuteru Yuuki Illustrations*. Esto significa dos libros, 400 páginas en total, con sus creaciones para *Record of Lodoss War*, *Escaflowne*, *Vaelberg Saga*, *X*, etc... Ya podemos empezar a ahorrar porque son 12000 yenes (más impuestos).

上原 一孝 監督 APPLESEED アップルseed

ダイジェスト版
(Windows 1 対応形式)

☐ LARGE
(400x300px + 4 ERM)

☐ MEDIUM
(200x150px + 2 ERM)

☐ SMALL
(100x75px + 1 ERM)



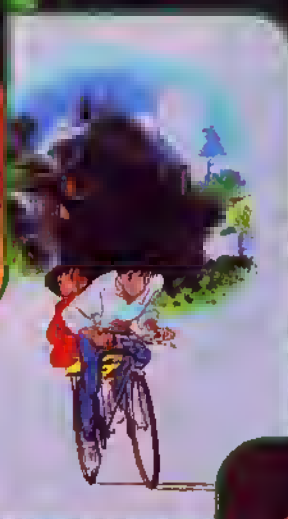
Continuación de Silent Mobius y nuevo Anime de Appleseed

Haciendo memoria de cosas viejas, los fans de *Silent Mobius* están más que de suerte, ya que la esperada continuación de este manga ve la luz desde el número 6 de la revista *G-Fantasy* en la forma de *Silent Mobius Tales*, a la venta el 18 de mayo y de la mano de Kia Asamiya. Otro título veterano, *Appleseed*, verá su lanzamiento este verano en forma de nuevos OVAs, creados enteramente en 3D mediante un nuevo sistema llamado *Trinity*, a la venta en DVD el 25 de junio.

Sen to Chihiro y Mimi o Sumaseba en DVD

Pasando a anime un poco más nuevo, *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*), la premiada película de Hayao Miyazaki que se estrenó en los cines japoneses en el 2001, verá por fin su edición en DVD en verano (aunque las ediciones en DVD de las creaciones del Estudio Ghibli son famosas por cambiar sus fechas de venta), contando en principio con 3 ediciones diferentes: normal, especial, y con reproductor de DVDs especial creado para la ocasión. Como recordatorio, *Mimi o sumaseba* (*Whisper of the Heart*) en DVD a la venta desde el 24 de mayo.

Los amantes de *Love Hina* pronto podrán disfrutar de *Love Hina 00*, la guía final de esta serie con datos de los personajes y el mundo de la serie, entrevista especial con su creador Ken Akamatsu y 65 páginas llenas de ilustraciones además de otras amenidades varias.





20º Solón del Cómic de Barcelona

Pues si amigos, hay cosas que con el paso del tiempo se siguen haciendo un nombre en lo que se llama "cultura" de la sociedad española. Y es que en esta vigésima edición del Salón del Cómic, se ha topado el público con un autor y una obra "punitzer"... ¿a dónde vamos a llegar? ¿Será el cómic al fin, tratado como se merece? Bien, dejando un poco de lado esta introducción en plan comentarista "cutre" americano con la que os intentaba llamar la atención —espero que no me censuren nada—, pasaré a continuación a redactaros, lo que se aconteció en este año 2002 en la Estación de Francia de Barcelona del 9 al 12 de mayo.

En primer lugar, cabe decir que por si no os habíais dado cuenta *Dokan* (con permiso del calamar que escribe en la revista), es una revista de manga y animación japonesa, por tanto, y sintiéndolo mucho por aquellos de vosotros que esperabais que hablar de cosas como el stand de "el

20º Solón Internacional del Cómic de Barcelona



Jueves", que cumplían veinticinco años con un gran retrete, o de la exposición del genial Spiderman (¿qué pasar? ¿Vosotros no tenéis de ídolos a ningún "superjirou"? ejem-) que pululaban por allí, me centraré en aquellos hechos, actos, personas o frikis que hicieron que durante estos cuatro días el espíritu otaku no quedase olvidado (porque recordad amigos, que manga no es sino tebeo en "japo").

Destacaremos pues en primer lugar que lo de las editoriales es una auténtica locura. Ratifico estas líneas ya que coleccionar manga hoy en día no es para nada compatible con tener una vida social normal (salir por ahí o ir al cine de vez en cuando). Han pasado 2 ó 3 años en los que el aficionado se encontraba vacío, sin nada que comprar más que lo poco que podía

conseguir de importación. Ahora aprovechan los salones para sacar 4 ó 5 colecciones nuevas a más de seis euros cada uno, haced la cuenta... Así pues se pudieron ver cosillas





ansiadadas por el ansiado **Fushigi Yugi** o el esperado número 3 de **Utena**. Además de novedades en anime como **Nica Under 7** (de los creadores de la controvertida **Lian**).

Una obra a destacar y que se presentó en el Salón (aunque el autor no sea de Japón) es **Kung-Fu Kyo** (la **Cúpula**) de **Hernán Migoya** -guión- y **Manolo "Man" Carot** -dibujo- en la que las artes marciales y la vida de chicos aparentemente normales de Hospitalet se ven mezclados en un momento de su vida... Es la segunda participación de los dos autores juntos y seguro que con esta última conseguirán además un buen puñado de nuevos seguidores.



Aunque antes he dicho que no, la conciencia me corroe y si no hablo de la obra de **Art Spiegelman**, siento que alguien me triturará en cuanto note tal carencia... Pues bien hace unos meses, **Glénat** publicó la recopilación de **Maus** (comenrada en **Dokan** por nues-



tro proreínico amigo) y para presentarlo se trajo a su autor a Barcelona para que nos comentara un poco su obra. Además de su charla, el público pudo deleitarse con la exposición a tamaño real de su particular mundo judío protagonizado por ratones. Otros autores a destacar que también hicieron acto de presencia en el Salón fueron **Jan** (Súperlópez), **Eduardo Riso**, **Sergio Aragonés**, casi todos de el **Jueves** y la **Cúpula** y **Carlos Pacheco**.

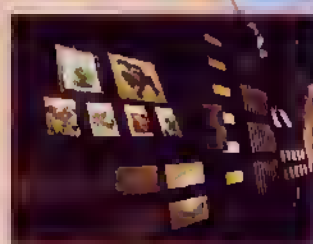
En el apartado de cosplay, tan famoso en las ediciones de su hermano pequeño el Salón del Manga, cabe decir que hubo muy poca participación. A excepción de lo providencial que estuvieron las superheroinas **Electra**, **Fénix Oscura** y **Tórrmenta**, sólo pudimos ver a unos fanáticos del visual rock, que no sé con certeza si visten así en el día a día... y varias chicas disfrazadas de lo que parece que va a ser el boom en el próximo Salón del Manga, las **Morning Musume** y su ramificación-

pyon de **Mini Moni**... veremos lo que nos trae... La moda de las cantantes japonesas se pudo apreciar incluso en stands como el de **Jonu Media**, quienes no dudaron en colocar en sus televisores imágenes de uno de sus DVDs.

También se anunció en diferentes lugares un acto que me llamó bastante la atención. En varios sitios y stands habían colocados unos carteles que anunciaban que en Zaragoza a finales de septiembre se va a realizar una obra de teatro-musical en la que se mezclan las series **Saint Seiya** y **Sailor Moon**... Habrá que estar al loro porque parecía interesante (a lo mejor el jefe ya a puesto algo de esto por algún sitio, no sé).

Y eso es a grandes rasgos lo que pasó y lo que pudimos disfrutar y mojarnos (porque anda que no llovió...) los frikis otákus en Barcelona durante estos primeros días primaverales de mayo. Espero con ansia el Salón del Manga, con el cual nuestras aspiraciones quedan mucho más saciadas. Un saludo.

Gabriel Knight



MULTISERVICIOS PARA TU MÓVIL

Envía un sms al **5077**

con el texto:

logo2 [espacio] **nombre** del logo

o el texto:

tono2 [espacio] **nombre** del tono

Ej tono2 play
Ej logo2 china



SMS al 5077

Telenombre

Envía un mensaje al **7747**

escribiendo: **nombre6**

[espacio] **nombre** que deseas

seguido del número de
letra que quieras.

10 = amor 13 = muro
11 = chino 14 = tribal
12 = fashion 15 = terror

Ej: nombre6 carlos10

Ley de Murphy

**BUSCA UNA EXPLICACION
A TODO LO QUE TE SALE MAL!**

Envía un **SMS** al **5077**
con el texto: **murphy2**

Chat Manga

Aficionadas al manga

Animacion japonesa

Munda del comic

**Abrimos un nuevo espacio
para vasatras**

Envía un SMS al **5077**

con la palabra **manga** y sigue las instrucciones:

1. Date de alta:

envía la palabra clave **manga** [espacio]

y tu nombre clave **Ej. manga lola**

**YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!
ESPERA TUS MENSAJES**

2. Consulta quien esta en la sala:

manga [espacio] **lista**

3. Cambia tu nick:

manga [espacio] **nombre** [espacio] **nuevo nick**

Si quieres salir de caja envía WAP [espacio] STOP

athletic	atmadrid	britney	china
australia	australia	brucelee	chino3
auto	auto	bowling2	chinolet
bichotrib	bichotrib	bryan	chinon
ave	ave	buena suerte	chinoria
avion	avion	bullock	chinako
avioneta	avioneta	busta	china
avionguerra	avionguerra	bruja	chinrell
avionub	avionub	beso	chinrell
backstreet	backstreet	bigbrother2	brucelee2
abalepa	abalepa	bisblamor	2sarpi
abstra	abstra	3allen	3almb
abstra2	abstra2	bailon	3ying
acdc	acdc	baili	4coraz
acl	acl	bailena	2estrellaa
badboy	badboy	balon	8cantido
bob	bob	baloncesto	bandero

Op. Triunfo*Mi musica es tu voz
Anastacia*Cowboys and kisses
Antonio Orozco*Te esperare
Backstreetboys*The call
Beach Boys* California girl
Carlos Baute* Dame de eso
Celine Dion* A new day has come
Coyote Dax *Johnny Boy
Dido* Hunter
Enrique Iglesias * Hero
Enya * Only time remix
Fangoria* No se que me das
Gerl Halliwell* Calling
Friends
Gorillaz* Clint Eastwood
Javi Cantero* Y cuanto mas escalero
Jennifer Lopez* Play
Juanes* Nada
La cabra mecanica* La lista de la compra
La oreja de Van Ghog* Mariposa
Larry Kravitz * Dig in
Melon Diesel* En el enden
Miguel Rios* Insurrección
Rosane* Hoy
Rosario * Al son del tambor

rmimueiceast
cowboys
rteeperere
thecall
rcall
rdamedeeeo
renewday
rjohnnyb
rhunter
rhoer
ronly time
rmosequemed
rcalling
rfrinds
clinte
rycuanto
play
rnada
rmatistadeia
rmaripo
digin
renelenden
rinsurreccio
rhoey
relsondeltem

Excel Saga



El mes pasado os comentábamos en la revista la nueva genialidad de los japoneses que parece estar creando escuela de hacer obras completamente surrealistas, sin pies ni cabeza (y con éste ya van...), bueno lo cierto es que si el manga de *Excel Saga* ya era de lo más delirante, por qué después de leer los tomos te quedabas con cara de póquer sin saber si te estaban tomando el pelo o que eras demasiado lerdo como para comprender un humor tan sutil, el anime es si cabe más rimbombante y alienígena, con un humor todavía más radical, hasta el punto de hacerte pensar en la posibilidad de mezclar el Colacao con

la Gaseosa a ver si con un efecto psicotrópico extraño te hace entender la serie de marras.

El primer detalle que nos desconcierta y nos hace caer presas del horror es el sello del autor del manga, **Koshi Rikdo**, que atribuye cualquier tipo de responsabilidad a los seres alienígenas que han realizado la versión animada. Esto qué quiere decir. Pues ni más ni menos que tienen el permiso del autor para hacer lo que les venga en gana con la serie.

Esta declaración de principios del autor coincide con su tradicional forma de pensar sobre el manga, en la cual tienen cabida frases de antología como "da igual", "a mí qué más me da, si da pasta" o la mejor de todas "¿dónde está mi plato de solía?".

De este extraño híbrido de libertad creativa aparece un anime experimental con ganas de hacer reír y con muy buen rollo. La serie ha sido publicada en España en su versión animada por la siempre excelente **Selecta Visión**, y que como digo, ha cuidado al máximo los detalles de presentación y formato de la obra.

Como detalle significativo podemos reseñar las fichas de personajes incluidas en los encartes de las cintas, bien de VHS bien en formato DVD, que coinciden en el tono anárquico y surrealista de la serie.

Koshi Rikdo (o su alter Ego maestro monstruo 2) es un autor atípico en Japón, del tipo hago lo que me





sale de las narices. Esto en ocasiones ha hecho que victrán la luz algunas de las mejores obras de todos los tiempos. La versión animada desorienta todavía más la mente del espectador, como muestra, sin duda, de algún extraño plan para dominar el mundo convirtiendo a los lectores de mangas en una subespecie sin cerebro con los que dominar la economía mundial.

Como apariciones estelares, nuevos personajes inexistentes en la obra en papel, como Pedro, un emigrante brasileño que trabaja en el sector de la construcción para mantener a su familia, y que muere en el primer episodio de la serie. Nabeshin, un tipo bastante curioso que se pasa todos los episodios huyendo no se sabe de qué, pero que mola básicamente porque va vestido de Lupin. Y sobre todo la inesperada y siempre chocante actuación de la Gran Voluntad del Universo. Ehhhh... bueno la verdad es que no entiendo este personaje así que para qué me voy a tirar el moco intentando justificar lo injustificable.

Durante el visionado de la cinta, aparte de quedarte con cara de tonto, puedes disfrutar con entrañables coñas acerca de grandes mitos del mundillo (como el que se la hace a Lupin, mencionado anteriormente), y otros muchos sacados completamente de contexto y que no aportan nada de sentido a la serie como el brutal cachondeo que se hace de *Galaxy Express*, con tren incluido para los que no lo hayan pillado a la primera.

Si bien es cierto que en algunos puntos el manga y la versión anime



coinciden, como por ejemplo la estructura organizada de la que hace gala Across, o la base secreta de Il Palazzo, el jefe malo malísimo de la organización dispuesta a conquistar el mundo, en muchos otros giros argumentales (argumentales... quizás no sea el termino más correcto, quizá locuras argumentales...) los creadores han decidido incorporar ideas propias como una armada interestelar de animalitos de peluche que se deciden a invadir la Tierra, o un plan para dominar el mundo que comienza con el asesinato de... ¡¡Koshi Rikdo!!

En fin, que el subtítulo que se incluye en la portada de los episodios "Animación absurda y experimental" le viene que ni pintado, porque en el fondo soy incapaz de encontrar ni un solo momento de coherencia en cualquiera de los episodios, lo cual hace el visionado de la serie bastante frustrante a la par que desafiante, y te deja la sensación de haberte dado de cabezazos contra la pared durante más de media hora.

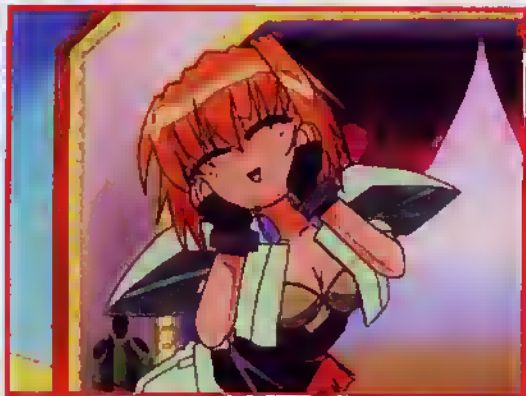


Y aunque parezca mentira voy a intentar haceros un pequeño resumen de los primeros capítulos... lo intentaré, aunque no estoy seguro de poder hacerlo...

ARGUMENTO...O ALGO

La historia gira en torno a Excel una entrañable jovencita que acaba de terminar sus estudios y se dispone a ingresar en la organización Across. Lo malo es que tan sólo empezar la serie, Excel muere atropellada por un camión. Y así de sopetón terminaría esta alocada serie, de no ser por la aparición del único personaje imprescindible de la serie, la





de empezar que matando al creador del manga **Koshi Rikdo**. Excel a pesar de sus temporales dudas acaba con el mangaka creador de la serie... creando una paradoja que sólo la Voluntad del Gran poder del Universo puede reparar. A estas alturas de la serie, la Voluntad del Gran Poder empieza a quejarse de tener

demasiado trabajo con esta caótica serie llena de giros imprevisibles y salidas de tono fuera de lo normal.

Y como muestra un botón... de repente Excel aparece como guardia de seguridad de una obra, parece un sencillo trabajo temporal, con el que Excel puede ganarse un sobresueldo para

Voluntad del Gran Poder. Gracias a este personaje representado por una constelación con brazos, los problemas argumentales como la muerte de Excel y diferentes problemas que irán surgiendo a medida que avanza el anime quedarán rápidamente subsanados. Total, que la repentina muerte de Excel no tiene mucha relevancia, la voluntad del gran poder la resucita y la coloca dispuesta para recibir su primera misión en Across.

Lista y preparada, y después de resucitar un par de veces más, Excel se dispone a acabar con el mundo del manga. Sí, la primera misión de Excel será acabar con el manga y todo el mundo de suciedad y putrefacción que lo rodea, y qué mejor manera





o en consecuencia a los brazos de la Voluntad del Gran Poder que se convierte en su amante... ¿raro verdad?

Pues no ha hecho más que empezar.

En Excel saga todo va a más, Puchus provenientes de Marte para conquistar la Tierra, mayordomos espaciales, mercenarios de películas de serie B, referencias a *Espace Adventure Cobra* y *Galaxy Express*, insultos personales a personalidades del JPop, destructores imperiales... todo sacado de madre y metido dentro de una batidora.

Eso es *Excel Saga* ni más ni menos... aunque seguro que muchos fans del anime más salvaje querrian que esta serie todavía se desmadrase más.

Excel Saga es un soplo de aire fresco, en el mundo del anime. Si estáis un poco hartos del anime "de autor", que para poder verlo es necesario un título de filosofía y otro de física cuántica,



Excel Saga es vuestra serie. Buen humor, sin ningún tipo de pretensiones, que genera una serie muy divertida y con muy buen rollo. Muy recomendable para ir abriendo boca hasta la llegada de la ansiada *Furi Kuri*

Heil Il Pallazzo!!!

Abayo
Motormouth



poder comer. Pero claro en *Excel Saga* no puede salir nada como debería salir... y Excel acaba produciendo un accidente en la obra, incendiando todo el edificio en construcción. Todo termina con un caos enorme y presentando muchos de los personajes que aparecerán más adelante como Nabeshin, siempre huyendo de alguien; Menchi, una entrañable perrita que se convierte en la comida de emergencia de Excel; los extraños vecinos de Excel y Pedro, un inmigrante brasileño que tiene la desgracia de ser amigo de Excel. Esta amistad le llevará a la muerte,

ULTRA MANIAC

Lo último de Wataru Yoshizumi

Ayu Tateishi no cree en magia, no ha visto *Harry Potter* y está demasiado ocupada fomentando su imagen de chica *cool* para prestarle atención a tonterías como ésas. Pero un día como otro cualquiera, Ayu decide ayudar a su compañeta de clase Nina Sakura a encontrar su pequeño ordenador de bolsillo, y debido a este gesto de buena voluntad, Nina decide demostrar su agradecimiento en la forma de... ¡magia!

Por desgracia, la magia de Nina no es demasiado buena y así comienza el nuevo manga de Wataru Yoshizumi, quien vuelve al mundo de la comedia tras acabar su anterior drama, *Random Walk*.

La verdad es que la chica tiene bastantes problemas con las explicaciones de Nina. Supuestamente en lo equivalente al "estudiar afuera" en su mundo, Nina se mezcla entre los humanos con su pequeño ordenador (por el que incluso puede bajarse hechizos de Internet) y su pequeño cofre, que es el horno en el que su magia se cocc. ¿No te lo crees? Ayu tampoco, y para acabar las tonterías de Nina, le pide la primera cosa que le pasa por su cabeza: El poder derrotar a Hiroki Tsujiai, uno de los mejores jugadores del club de tenis, en el partido en el que sus compañeras



de equipo han decidido meterla. Dicho y hecho, Nina le da a Ayu una bolita de chocolate encantada, y al tragarla... ¡Ayu se convierte en un chico! (Hasta sus ropas crecen de talla, es una magia muy práctica.) Por supuesto el tener más fuerza no quiere decir que Ayu sepa cómo controlar su nuevo cuerpo, así que los resultados no son tan prometedores como deberían, y para colmo, Nina no sabe cómo devolverla a su estado normal. Obviamente, entre estas dos chicas sólo puede crecer un tipo de amistad muy especial: Nina mete la pata

y Ayu carga con las consecuencias.

De vuelta a su cuerpo normal, Ayu sufre el siguiente intento de Nina en la forma de un anillo que teóricamente le ayudará a evitar a pervertidos. La magia de Nina funciona a la perfección esta vez, tanto, que cada vez que un chico toca a Ayu queriendo o sin querer, es electrocutado inmediatamente. Incluyendo, claro está, al chico que más le gusta a Ayu, Tetsushi Kaji. Como si el mandar al chico que te gusta a la enfermería no fuese suficiente, el chico que menos le gusta, Tsujiai, le pillá tomando



foras del ineficiente.

Demostando que no hay dos sin-
tomas, el tercer intento de Nina por salvar
la vida emocional de Ayu termina en
Tsujiai tragándose la bolita de chocola-
te hechizada destinada para Kaji, y sintiéndose instantáneamente enamorado
de la pobre Ayu. Es por estas fechas
que Ayu acaba dándose por vencida y
acepta la amistad de Nina así como lo
mal que su vida va a ir gracias a la magia
de ésta.

Ayu es uno de los ídolos entre las
chicas más jóvenes de la escuela. Es
bella, práctica, estudiosa, buena depor-
tista y un ejemplo para cualquiera. Sin
embargo, en realidad Ayu es así debido
a que una vez Kaji le dijo que ese es el

tipo de chica que le gusta. Ayu intenta
mantener su fama e incluso llega a
renunciar de la amistad de Nina por un
tiempo (entre desastre no.2 y no.3)
debido a que ir con ella le quita puntos
a su reputación. Pero Ayu no es tan fría
como parece, y gracias a los intentos
fallidos de Nina, su verdadera forma de
ser sale a la superficie.

Nina por su parte hace honor a la
palabra "cabezahueca". Inocente,
muchas veces bastante tonta, fan de
Doraemon y con un corazón de oro. Su
admiración por Ayu llega a extremos
bastante intensos y a pesar que las cosas
no siempre salen como quisiera, al
menos lo intenta. Ver estos intentos es

como observar un accidente a cámara
lenta sabiendo lo que va a pasar o como
explicar a alguien lo que significa la
frase "la intención es lo que cuenta".
Nina vive en el mundo de los humanos
con una familia de acogida, y Ayu
aprende que no hay razón alguna por la
que no pueda haber amor entre magos
y humanos.

Kaji es un chico majo, agradable,
idolo de la escuela y del que la mayoría
de las chicas están enamoradas. Su
mejor amigo es Tsujiai y por una razón
u otra, siempre acaban liados en los
problemas de Nina y Ayu. Kaji parece
ser un buen amigo de Ayu, y a pesar de
que no muestra sus sentimientos, nunca



Yoshizumi puede hacerla (o si no, id a comprar *Somos chicos de menta*). El saber que la magia de Nina va a ir mal de alguna manera o otra, no es aburrido sino que acaba teniendo un poco de fascinación macabra. Ninguno de los personajes principales cae mal, y todos son especiales a su manera. A pesar de que este tipo de historia no es precisamente original en su concepto, Nina y Ayu hacen que parezca algo más nueva.

Por el otro lado, aquellos fans de Yoshizumi que sigan esperando un drama del tamaño de *Marmalade Boy* se van a llevar una decepción. A pesar de que *Ultra Maniac* contiene elementos dramáticos, es sobre todo una comedia para pasar un buen rato. Actualmente publicándose en la revista de shoujo manga *Ribon* y con el primer tomo a la venta dentro de poco, algún día en el futuro no muy lejano, a lo mejor hasta haya anime basado en ella.

parece hacerle gracia cuando Ayu y Tsujiai están juntos.

Tsujiai es posiblemente uno de los personajes más encantadores. Pasa de todo, no le importa admitir en público que le gusta algo como Doraemon, y a pesar de que le gustaría contarle más de alguna cosa sobre Ayu a Kaji, no lo hace porque sabe que a ésta no le haría ninguna gracia. Ayu ve a Tsujiai como uno de los obstáculos en su camino al corazón de Kaji, y encima, es mejor jugador de tenis que ella (¿no os daría rabia a vosotros también?).

Para fastidiar las cosas, durante una salida en grupo al karaoke, Ayu en su

versión masculina descubre de la mano de otra chica interesada en Kaji que a éste le gusta alguien. ¿Es ese alguien Ayu, o no? Nina le da a Ayu la oportunidad de hacer que Kaji se tome una bolita de chocolate que le hará decir la verdad; pero como todo en este manga, este plan se tuerce mórbidamente y Ayu acaba corriendo por los pasillos de la escuela contándole un par de verdades a cierto profesor, mientras que Nina descubre que Kaji no es exactamente tal y como se hace pasar en frente de la escuela.

Ultra Maniac es una comedia de equivocaciones como sólo Wataru



LOVE WITCH

De Naoko Takeuchi

Después de varios años alejada de la revista que le dio fama mundial mediante *Sailor Moon*, Naoko Takeuchi ha vuelto por fin a Nakayoshi con su nueva serie, *Love Witch*. Las expectativas para cualquier nueva serie de esta autora son bastante altas, y es un placer poder decir que esta serie las cumple y supera.

Ai (amor) Anju, llamada Love por todos, descubre en su décimotercer cumpleaños dos cosas muy importantes: una pequeña muñeca vestida de bruja en la antigua habitación de su madre, muerta hace tiempo, y el hecho que todas las mujeres en la familia tienen el potencial de convertirse en brujas. Sus hermanas mayores Hoshi (estrella) y Hana (flor) le hacen saber a Love que ella no es la excepción, y si quiere y puede, ella también podrá convertirse en una bruja como ellas.

Sin embargo, el convertirse en una bruja no es tan sencillo como parece, y Love tiene primero que pasar una prueba usando su "esencia", que está contenida en una pequeña botellita regalo de su difunta abuela. Esta esencia es lo que le da poder, y si la botella no se abre, entonces Love no puede convertirse en bruja. Para poder pasar esta prueba, Love ha de sacrificar lo que más le importa en este mundo.

Love corre a contarle toda la historia al otro único superviviente en su familia directa, su hermano gemelo Yuu. Este año Love se ha olvidado de comprarle un regalo de cumpleaños, pero está de suerte, ya que lo que Yuu le pide es que si es una bruja, entonces le gustaría ver su magia. A cambio, el regalo para Love es su retrato, el cual Yuu ha estado pintando desde hace tiempo. Yuu, siguiendo los pasos de su madre (actriz famosa), es un gran artista.

Las cosas pronto se vuelven para nuestra heroína, y durante el funeral de su abuela (que murió el día antes de su cumpleaños), Love descubre que una supuesta maldición afecta a su familia y es la razón por la que ha habido tantas

muertes, y que la enfermedad de corazón que Yuu padece va de mal en peor. Un ataque más y...

Más tarde ese día, Love sueña con su pequeña muñeca bruja, quien le muestra a una sombra negra a punto de tragarse a Yuu. Por desgracia la vida real sigue a la ficción y Love se encuentra con su hermano medio muerto y un animal grotesco acechando en la sombra. Sin necesitar ninguna otra clase de

incentivo, Love utiliza todo su ser y abre la botella, convirtiéndose, literalmente, en una bruja.

Tras eliminar a la sombra y salvar a su hermano, Love se transforma otra vez en sus ropas normales y descubre una marca en su palma en forma de corazón, creada por la sangre derramada al usar su magia, y señal indicadora de que ha pasado la prueba. Sin embargo, Love sigue sin poder convertirse en bruja a su antojo debido a su preocupación, y para hacer las cosas peores, descubre que el sacrificio que ha tenido que hacer es Yuu mismo, quien ahora no tiene memoria alguna de su hermana.

A Love lo único que le importa en

にちまら大反響!! 注目の連載第2回!!

LOVE WITCH

ラブ・ウィッチ

武内直子

美少女戦士セーラームーン

美少女戦士セーラームーン公式ホームページ
http://sailormoon.channel.or.jp

※ここでも、見られない「ラブ・ウィッチ」情報もあるので、チェックしてね。

テレビアニメ「美少女戦士セーラームーンS」は、テレビ朝日(関東)、朝日放送(関西)、名古屋テレビ(中部)、九州朝日放送(福岡)で、毎日白昼白朝6時30分から放送中。

永遠の名作セーラームーンシリーズも、よろしく!

■KC「美少女戦士セーラームーン」全18巻

■KC「コードネームはセーラーV」全3巻

■「美少女戦士セーラームーン設定資料集」

カラー
44ページ

おまたせしました!!

NAOKO先生の最新連載ついにスタートよ!!

あな、も、ウイッチに

Love Witch ラブウィッチ

にりうち なおこ
武内直子

なりたいですか?



653C
100万
cut!

美少女戦士セーラームーン公式ホームページ
ホームページのアドレス
<http://sailormoon.channel.or.jp>

※ここでも、あなれい「ラブウィッチ」の最新情報もあつて、チェックしてね。

テレビアニメ「美少女戦士セーラームーンS」は、テレビ朝日(関東)、朝日放送(関西)、名古屋テレビ(中部)、九州朝日放送(福岡)で、毎週日曜日の午後6時30分から放送中!

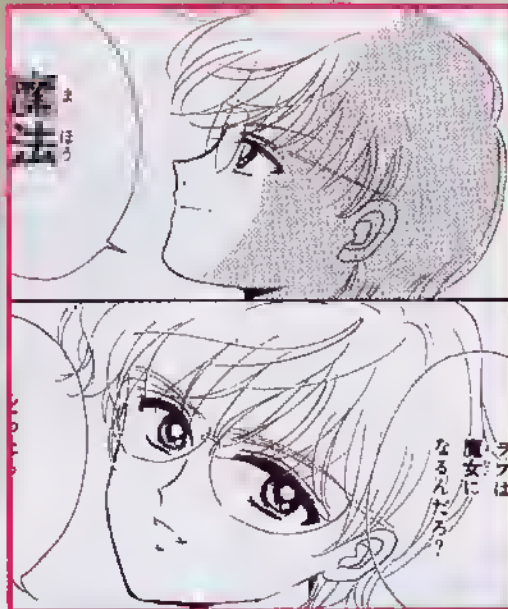
永遠の名作セーラームーンシリーズも、よろしく!

- KC「美少女戦士セーラームーン」全18巻
- KC「コードネームはセーラーV」全3巻
- 「美少女戦士セーラームーン設定資料集」



principio es el hecho de que Yui está vivo y, ¿a salvo? Love descubre horrorizada que la sombra sigue al lado de Yui, a pesar de que sus hermanas no puedan verla. De vuelta a casa, Love se encuentra con un e-mail esperándole, una invitación a la Fiesta de las Brujas, evento secreto al que sólo son invitadas determinadas brujas.

La vida de Love sigue adelante poco a poco. No sólo todas las memorias de Yui sobre ella han sido borradas, sino que la pobre también ha desaparecido de cualquier foto en la que salían juntos. Lentamente, Love se empieza a dar cuenta de Yui, no como su hermano, sino como un chico. Entre este problema y su indecisión sobre la invitación aparece la hermana de su madre, Yuki, quien se encarga de la famosa sombra habitando el lado de Yui, y de paso explica un par de cosas sobre los distintos tipos de brujas. A diferencia de muchas otras, Love actualmente se transforma al utilizar su magia, capa y



sombrero incluidos. Decidiendo que quiere aprender más sobre el mundo de las brujas, Love acepta la invitación.

Love es una chica bastante decente y alejada del tipo de personaje que Usagi (Bunny, de *Sailor Moon*) representaba. Love no es tonta ni hace tontadas, y sus

problemas son reales y accesibles para el público. Al ser un manga para chicas jóvenes, no se pone demasiado énfasis en cómo de fácil se tragan Love y Yui la historia sobre brujas ni en cómo uno se creía que el día anterior la familia se fue de picnic en vez de haber tenido una muerte en la casa. La brujería está de moda y uno se puede permitir muchas libertades cuando la protagonista es tan simpática como Love.

El dibujo de Takeuchi no ha cambiado en estilo pero si se ha hecho más preciso y detallista. *Love Witch* no es un viaje al pasado del manga shoujo sino una obra moderna e interesante que vale al menos una mirada. Es un cambio desde *Sailor Moon* y la espera en estos años ha valido la pena.

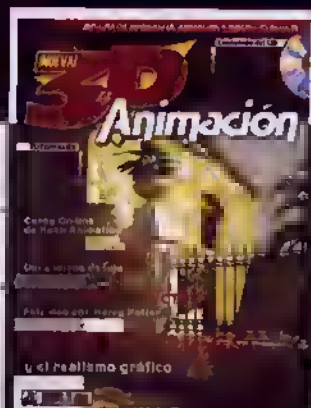
Naoko Takeuchi se toma descanso y hasta septiembre no sabremos cómo continúan las aventuras de Love y su magia. ¡Servidora no puede esperar!

Zahara Medina

3D y Animación, la revista de infografía y diseño 3D para Pc.....



Y ke **no** te
coman la cabeza



完全永久保存版 <PERFECTION>

SNK CHARACTERS

All About Illustrations



diendo del videojuego al que pertenecen, los que en este caso son: la famosa saga de *King of Fighters*, desde su inicio en el 94 hasta la versión del 2000, donde se observa una inmejorable evolución, ya no

sólo dentro del videojuego, sino en esas ilustraciones que lo caracterizan, cada vez más realistas y detalladas, donde cualquiera es capaz de enamorarse de su luchador favorito; en *Samurai Shodown*, el estilo es muy diferente, pero no por ello deja de ser increíble. Es la única

No sólo de manga vive el otaku... los videojuegos también influyen mucho dentro del mundo del cómic japonés, y para crear un buen videojuego, no podrían faltar esas ilustraciones realizadas por los mejores dibujantes y diseñadores. Ya se habló en otro número del maravilloso art book del juego *Metal Gear Solid*, y ahora le toca el turno a la compañía de SNK, y no hace falta ser un fanático de los videojuegos para que te guste su arte.

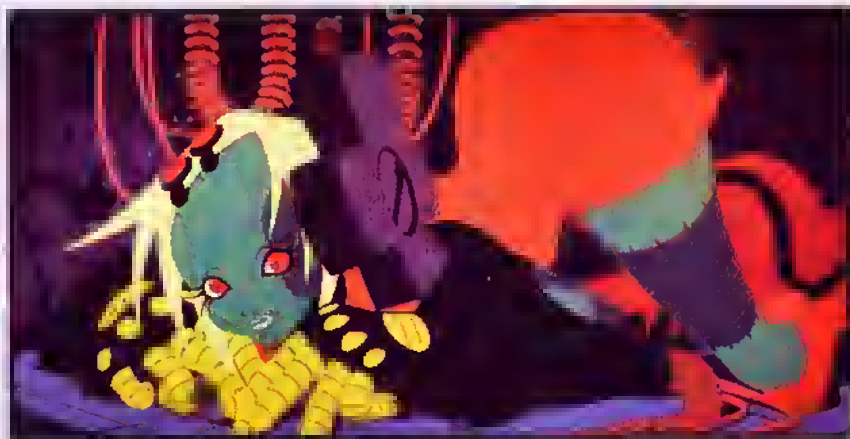
Hay numerosos libros de ilustraciones basados en juegos de esta compañía, y sobre todo, de la saga *King of Fighters*, que año tras año, hace gala de una nueva entrega, pero en este caso, como el título de este art book indica, se centra sobre todo en los diferentes personajes creados a lo largo de los años por esta conocida compañía. Consta de dos entregas, aunque



parece como si hubieran cogido un solo libro y lo hubieran partido en dos, porque la segunda entrega es una perfecta continuación, que sigue el mismo esquema que su antecesor, ya que cada página es una ilustración, hasta el índice en el que se convierten las dos últimas. El texto es el justo, situado al pie de cada ilustración, para informar a qué juego pertenece dicha ilustración, año en que ha sido realizada y "creo" que el autor, y digo "creo", ya que está escrito en japonés y yo aún perteneczo al gremio de los que no entienden este idioma.

Cada libro cuesta 2800 yenes, y ambos constan de 128 páginas respectivamente, repletas de ilustraciones de diferentes estilos, los cuales varían depen-





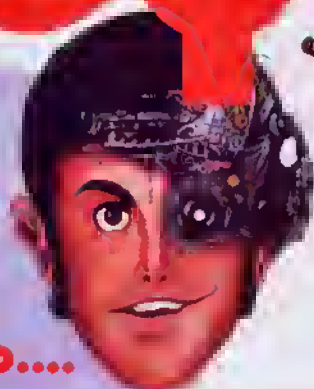
saga que consta de ilustraciones en blanco y negro dentro de estos libros... y al igual que con *KOF*, las ilustraciones van mejorando con cada entrega de este mito samurái. No nos podemos olvidar de los chicos de *Fatal Fury*, saga de la cual ha salido a la luz una serie de cómics (un tanto decepcionantes para mi gusto), además de una película y un par de Ovas que nos hicieron pasar un buen rato a todos los amantes de este juego en 2D, ya que, ¿Quién no conoce a la exuberante Mai Shiranui o al apuesto Terry Bogard? Pues qué puedo decir, nunca se ha visto a Mai tan guapa, ni a Terry tan real, son precisamente algunas ilustraciones de estos personajes las que realmente me han llegado hondo, además, se incluyen otras ilustraciones de la última secuela de *Fatal Fury* en el mundo de la Neo Geo, me refiero al título de *Mark of the wolves...* pero no sólo de estos tres juegos se compone este libro, aparecen también los personajes de *The last Blade*, los tanques de *Metal Slug*, los luchadores de *Art of Fighting*, además de los encantadores Sd's del juego de *KOF R-1*, sacado para la portátil Neo Geo Pocket y los locos personajes del juego musical de *Cool Cool Toon*, de un estilo totalmente diferente a todas las ilustraciones restantes en ambos libros, llamativos y pintorescos.

En definitiva, si te gusta SNK, no puedes perderte estos libros, podrían estar más completos, pero son un regalo para la vista.

Laura P. "Palmer"



Monkey Punch



Patillas, Solapas y música disco....

Vamos a ver pequeños infieles que leéis esta sección, ¿quién de vosotros puede decirme "quién es Monkey Punch?... ¿Nadie??"

En fin, para aquellos despistados que acaban de llegar, ahí va uno de esos artículos que hacen historia. Para ello os hablaremos del maestro indiscutible, del gran sensci.

El verdadero nombre del maestro es **Kazuhiko Katou**, y nació en el pueblo de Kiritappu en Hokkaido en 1937. Fue el mayor de tres hermanos en una etapa en la que la vida de los habitantes del Japón era poco más que complicada. Tengamos en cuenta que estamos hablando de una época en la que las consecuencias de la II Guerra Mundial estaban al caer, modificando para siempre los hábitos de una población tremendamente tradicionalista.

Claramente hijo de su época el talante de **Kazuhiko** no pudo ser más revolucionario y modernista, y gracias a la fuerte influencia de un padre apasionado por la pintura, nuestro protago-



nista, tuvo muy claro desde niño su vocación como dibujante de cómics.

Sin embargo, y como casi todo en esta vida, las cosas no resultarían tan fáciles. A su llegada al Instituto, comenzó a colaborar asiduamente con periódicos locales, con tiras y series, por las que percibía alguna que otra aportación bastante interesante, pero sin embargo, no fue el manga el que le proporcionaría su primer trabajo estable, sino que se adentró en el mundo laboral como técnico de Rayos X.

De hecho se sabe que el director del hospital en el que trabajaba fue el primero en animarle a que se dedicara profesionalmente a dibujar.

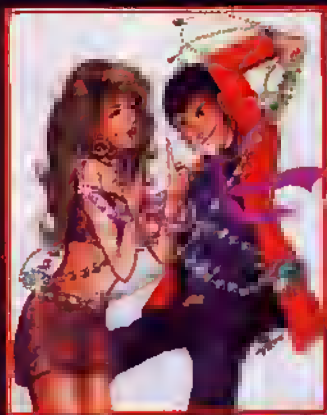
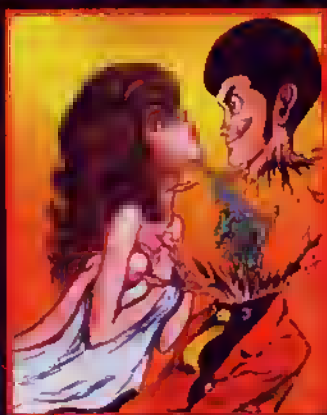
A partir de aquí, lo que sigue es ya un pedazo de Historia... Su primera historieta como profesional se publicó en 1965 en *Playboy* (lo cual nos demuestra que su relación con el mundillo Echi

viene ya de lejos) y en 1967 publicaría dos obras más. La primera llamada *Pinky Punky*, basada en las aventuras de una detective bastante sexy, no tiene más relevancia, pero la segunda se convertiría en uno de los hits más importantes en la historia del manga en Japón, llegando a ser quizás el manga que ha sido parodiado más veces y al que más homenajes se han hecho en otras series... *Lupin III*.

Empezar al primer disparo

Publicada originalmente en *Manga Action Weekly*, *Lupin III* es una de esas pocas obras realmente mágicas que llegaron a nuestro país, cuando parecía que algún espíritu beneficioso se apiadaba de los otakus, y el manga inundaba lo que ha sido ya la Edad de Oro del Anime en televisión (afortunadamente





parece que los directivos de **Telecinco** han vuelto a contratar a semejante genio, pues los pases de las dos trilogías más sagradas en su programación habitual, *Star Wars* e *Indiana Jones*, hace que todos soñemos de nuevo con una televisión digna y sobre todo entretenida).

Pues sí, *Lupin III* pudo verse en España y poco tiempo después **Manga Films** editaba en nuestro país *El castillo de Cagliostro*, la más grande de las obras maestras de la época, firmada por el siempre excepcional **Estudio Ghibli**.

Básicamente, la historia de *Lupin* se componía de episodios autoconclusivos en los que nuestro protagonista, el ladrón más elegante (naniero... naniero... pon aquí la letra del opening), descendiente de una antigua casta de ladrones de guante blanco, se dedicaba a saquear todo aquello que se le ponía por delante urdiendo estratagemas complicadísimas, usando miles de disfraces diferentes, y utilizando al fin y al cabo todo su ingenio en el empeño.

Como alter-ego de *Lupin*, en el lado recto de la ley encontrábamos al inefable inspector **Basilio**, que mantenía con *Lupin* una entrañable relación amor-odio, y que era completamente incapaz de atraparlo, básicamente porque carecía de los dedos de frente necesarios para hacerlo.



Junto a *Lupin* pudimos ver a la banda de ladrones más adorada de todos los tiempos, aunque lo de banda realmente no se si se puede aplicar porque básicamente hablamos de una serie de individuos que tiraban un poco al Sol que más caliente, tratando siempre de sacar la mayor tajada posible aún cuando eso se interpusiese en los planes del jefe.

Lupin III:

El jefe. El más mejor. Un auténtico genio del disfraz y de los planes realmente complicados. Pescaba a todas las dificultades solía salirse con la suya de la forma más alocada posible.

Su indumentaria y su estilo setentero lo han convertido ya en un icono de la cultura japonesa. El pelo ligeramente a lo afro, patillas, pantalones acampanados y una eterna sonrisa desconcertante en los labios, eran su carta de presentación, por supuesto acompañándole un carisma aplastante. Hijos putativos suyos, tanto por estética como a modo de homenaje, pueden ser **Spike Spiegel**, el prota de **Cowboy Bebop**, el padre de **Taro**, el protagonista de **FLCL**, o el

eterno fugitivo de la rallante **Excel Saga**. Como vemos, la influencia de la estética retró del señor **Monkey Punch** es más que evidente incluso en series de rabiosa actualidad.

Daisuke Ageo:

La mano derecha de *Lupin*. El pistolero infalible. El único que le es quizás fiel a su manera y del único que se puede esperar una respuesta más o menos coherente. Relogado siempre al papel de segundón, iba siempre vestido con un gastado traje y su inevitable sombrero, que contribuía a darle un aspecto más siniestro y amenazador.

Goemon Ishikawa:

El samurai desquiciado. Es uno de los personajes más divertidos de la serie porque es completamente impredecible. Aparece cuando menos se lo espera, y desaparece cuando más se le necesita. Ataviado a la manera tradicional japonesa, es un maestro en el manejo de la katana (nunca me olvidaré de la escena mítica en la que parte un avión por la mitad, en pleno vuelo, desde las alas de una avioneta pilotada por *Lupin III*).





Fujiko Mine:

Probablemente el personaje más desconcertante. De verdad, que después de ver la serie nadie es capaz de decir si pertenece a la banda de Lupin o no. Se presupone que mantienen una relación más o menos carnal, y que participan en multitud de golpes juntos, pero también por separado, y en ocasiones son autén-

ticos rivales. Lo que es peor, a veces se convierten en rivales a mitad de un golpe, y en la mayoría de las ocasiones se pasan el episodio tratando de encontrar la manera de traicionar al otro.

Heibu Zengata:

Que para nosotros será siempre el Inspector Basilio. Un patán como no hay tres, encargado personalmente de la búsqueda y captura de Lupin, pero que por cosas que tiene la vida llega siempre tarde, o se confunde o es tan torpe que se le escapa siempre. En fin qué os voy a contar. Es un personaje divertidísimo, y que sirve como contrapartida perfecta al héroe de la historia.

Monkey Punch es uno de esos dibujantes estrella que han creado una escena que va mucho más allá de unos puros referentes estéticos o

de estilo, y de hecho, Lupin III es una de esas obras que siguen generando en Japón una avalancha de merchandising, y reediciones que hacen que goce de una excelente vida comercial. Sus personajes altamente estilizados y con una estética inconfundible, son ya un icono cultural del siglo XX japonés.

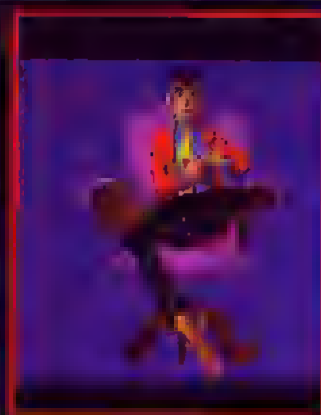
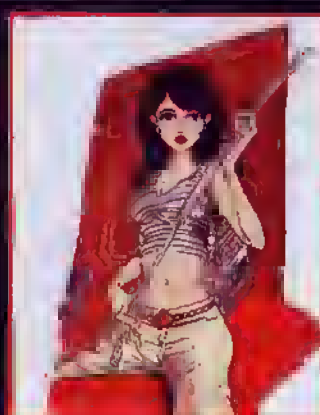
La única razón por la que no os he hablado antes de este autor, es que todavía me escuece en las carnes el flagrante acto de expolio sufrido por un miembro de esta redacción (el mamón que hace la sección de maquetas... sí, sí, Conan no escurras el bulto) ante nuestras narices, cuando con medios rastros y completamente ladinos nos arrebató de las manos la última de la maquetas disponibles en un Salón hace algunos años, en la que aparecía Lupin, con la pandilla al completo, encima de un deportivo de época con el infatigable Basilio colgado del maletero.

Encima, el asqueroso, lo tiene expuesto sobre el televisor de su casa. La maldición de Toriyama patrón de los chapuceros repetitivos caiga sobre él.

En fin, que lo que resulta incomprendible es que después de haber sido emitida en televisión, de su éxito internacional y su triunfo comercial más que asegurado, las editoriales españolas no estén ya sacándola al mercado aprovechando la boyante situación del panorama del manga actual.

NDR: Es verdad... el Conan es una sucia rata despreciable. Merece la peor de las muertes... esa maqueta era MIAAAAAA!!!!

Abayo!
Motormouth



BUDA

Hace unos meses hicimos un artículo de retrospectiva bastante exhaustivo sobre **Tezuka-Sensei**, en el que reseñábamos su importancia dentro del mundo del cómic así como sus aportaciones más importantes. Seguramente muchos de vosotros os quedasteis con las ganas de conseguir algo de material nuevo de él, por supuesto en español, y gracias a los hados, las caliezas pensantes de las editoriales, se está publicando por fin un gran número de obras que tanto por su calidad como por su importancia histórica merecían un

puesto de honor en nuestras estanterías. Tras el bombazo de la cuestionada edición de *Hinotori*, llega como novedad la publicación de *Buda*, la obra más personal (con el perdón del propio *Hinotori*) del gran maestro de maestros. Es para mí un honor hablaros de los caninos de la vida de Sakkyamuni.

Lecciones de historia:

Siddhartha Gautama es probablemente una de las figuras históricas más respetadas del mundo, tanto por su humanidad como por su sensibilidad para detectar los males de la sociedad humana, aplicables incluso hoy en día. Su influencia en toda Asia es más que palpable, y en los últimos cincuenta años, países como Francia o Estados Unidos han sufrido una más que bienvenida avalancha de maestros budistas, que atendían a los occidentales como misioneros, con la palabra de Buda como estandarte. Lo cierto es que la gran diversidad de ramas entre las que se puede subclivir el Budismo, (Zen, Mahayana, Minayana, Tantrayana, y dentro del Zen las omnipresentes Soto y Rinzai) hace que la comprensión actual del Budismo sea por lo pronto bastante complicada para el occidental que carezca de ciertas nociones básicas sobre filosofía, historia o incluso sociología oriental. Pero lo que permanece inalterable en todas las ramas del nacimiento búdico es la serie de leyendas generadas por la vida de su creador, leyendas con un fondo verídico más que demostrado y comenzadas a recopilar poco después de la muerte del maestro por sus fieles seguidores.

El hecho que la figura de Buda sea en Japón un elemento del máximo respeto, debido a las profundas creencias arraigadas en el pueblo japonés y que a lo largo de los años han terminado por mezclarse con los más antiguos ritos cinto, hace que la pretensión de llevar



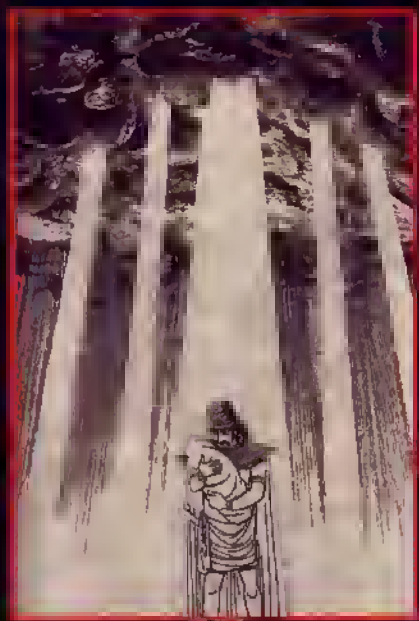
su vida narrada al cómic, sea cuanto menos un despropósito y la posibilidad de que el autor sea condenado al más puro ostracismo social.

Sin embargo si una persona era capaz de encarar esta difícil misión y salir airoso del intento era **Osamu Tezuka**.

En la noche de los tiempos:

La cantidad de relatos sobre la vida del Buda histórico Sakkyamuni, es tan abrumadora que la elección entre unos y otros resulta casi imposible, sin desvirtuar el concepto original de estos relatos. Sin embargo **Tezuka** en su obra va mucho más allá y nos presenta todo un abanico de personajes, completamente ficticios, a través de los cuales podemos ir comprendiendo en mayor medida la evolución de un personaje fundamental para la cultura de la humanidad.

De hecho la historia es cuanto menos chocante. Comienzan los tomos con la presencia, como protagonistas



Osamu Tezuka

BUDA



indiscutibles, de dos personajes pertenecientes a las castas más bajas de la India tradicional, un esclavo llamado Chapra, cuyo único objetivo es conseguir demostrar la valía de una persona por sí misma, independientemente de la casta social en la que ha nacido, y Tatta, un pequeño paria (la clase más baja de las castas de la India, que recibía un tratamiento inferior al de un animal) que posee la habilidad de poseer el cuerpo de cualquier animal que se le acerque.

De manos de estos dos personajes Tezuka nos presenta la dureza de una sociedad fuertemente atada por el cumplimiento de la tradición, hasta el punto

de anquilosarse seriamente, impidiendo cualquier demostración de habilidad o de superación personal.

Seguiremos a Tatta hasta que se convierta en un adulto, siempre desligado de la sociedad, en su camino como pilluelo callejero, víctima de los soldados imperiales, y posteriormente como bandido fuera de la ley, que se convertirá en el primer mentor de un Buda todavía niño. Chapra, por el contrario, conseguirá sus sueños de ascender socialmente hasta el punto de ser adoptado por un gran general y convertirse en su heredero legítimo, pero que caerá víctima de las intrigas y tejenanejes

palaciegos en pos del poder y la gloria personal, hasta el punto de llegar a renunciar a sus orígenes, lo que le deparará un final trágico. Curiosamente en los dos tomos publicados hasta la fecha, la figura del Buda histórico es prácticamente inexistente, y se limita a aparecer como un niño pequeño, tremendamente enfermizo, y alejado por completo de la vida cortesana a la que su padre Suddhodana intenta atraerle.

Como colofón de la historia, la inusitada cantidad de bromas y homenajes que realiza el autor, llegándose a retratar él mismo en ocasiones como médico real (él mismo había cursado la carrera de medicina), lo cual sin dejar de dar un toque humorístico bastante alejado de otras obras serias del autor, no desvirtúa en absoluto una historia completamente épica, que engancha desde la primera página, y que muestra el arte de un Tezuka en pleno esplendor creativo.

Como reflexión personal, si **Planeta** y el resto de las editoriales siguen teniendo los redactores que están mostrando hasta el momento, es muy posible que de aquí a unos años, el mundo del cómic deje de ser algo minoritario asociado con *Mortadelo y Filemón* o chorradas al uso, y comience a ocupar el puesto que de verdad se merece dentro de la vida cultural del país.

NdM: Dadle las gracias al Ridli por el artículo, que si lo he acabado haciendo ha sido porque me lo ha ganado al *Tekken Tag* que síno...

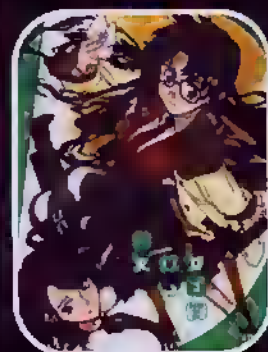
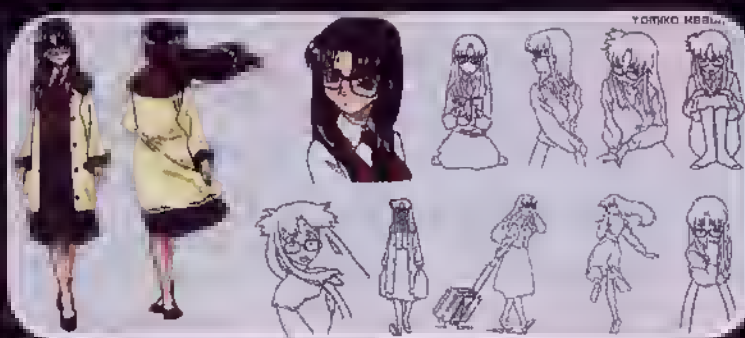
Abayo!
Motormouth



Read or Die

Sin duda alguna tenemos ante nosotros una de las mejores obras de animación de los últimos tiempos, esta serie, *Read or Die* ha logrado que vuelva a tener fe en el mercado del anime. Una serie bien hecha con delicadez y dedicación, sin pretender vender muñequitos o merchandising derivado de la serie. *Read or Die* no sólo es una serie con una animación sublime sino que además la banda sonora que la acompaña es una de las mejores que he oído desde *Cowboy Bebop*. Lo único malo que le puedo ver a esta serie es lo extremadamente corta que es, sólo tres episodios, para una serie que realmente me entusiasma... ¿tenía que ser tan corta? Espera que pronto hagan más episodios o realicen algún *spin-off*.

El argumento general de la serie gira en torno a la Royal British Library, una organización secreta que se dedica a resolver casos de extrema gravedad que otras organizaciones gubernamentales no están capacitadas para resolver. La Royal British Library



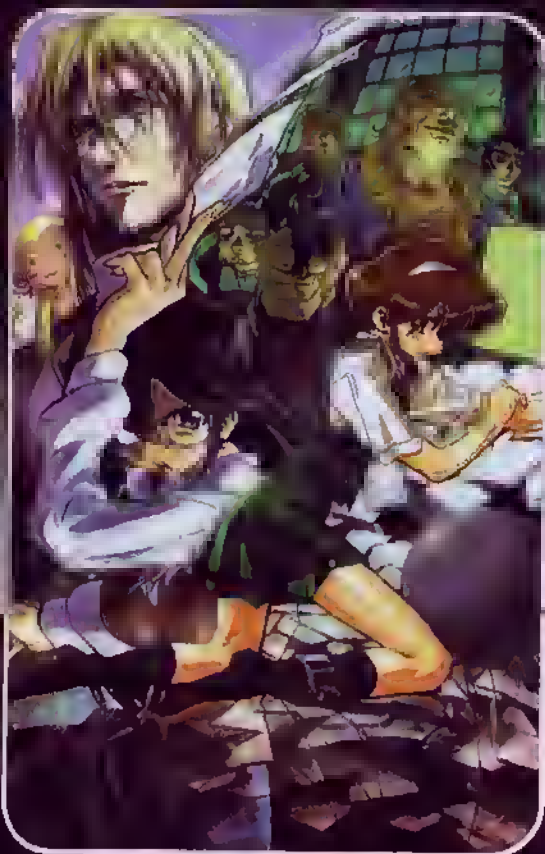
cuenta con una serie de agentes especiales con habilidades fuera de lo común. Una de esos agentes y la protagonista de la serie es Yomiko Readman (más conocida como "The Paper"). Yomiko tiene la extraña capacidad de moldear todo tipo de papel, y utilizarlo como un arma tanto ofensiva como defensivamente. Yomiko en el fondo es una chica inocente y apasionada por los libros, bastante despistada y olvidadiza. Pero eso no la convierte en una débil oponente. Cuando trata de recuperar algún libro se convierte en un enemigo incansable.

Su compañero de armas en el campo de batalla es Drake, un soldado

muy experimentado que a pesar de no tener ningún poder especial es de gran ayuda en momentos de crisis. Y para completar el grupo tenemos a "Miss Deep", una misteriosa mujer que es capaz de atravesar la materia y que será un elemento muy importante para el desarrollo de la historia.

Todos están dirigidos por "The Joker", un estirado inglés que controla los movimientos y acciones del equipo de asalto de la Royal British, y aunque no esté al mando general de la organización es el líder estratégico de la mayoría de sus acciones.





resultan muy graciosos diciendo palabras en inglés como "The paper", "Miss Deep" o "Joker".

En conclusión, una gran serie, repleta de acción y con un guión que aunque está un poco escaso de originalidad no deja de sorprender en ningún momento. Muy recomendable, empezad a moveros y si os hacéis con una copia ya me lo agradeceréis.

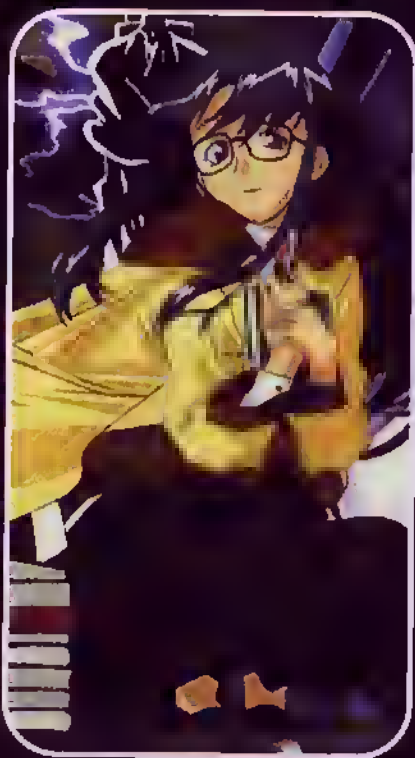
Tormentosos saludos

Sandstorm



Este singular equipo se encuentra con un problema de magnitudes catastróficas, un grupo de terroristas anónimos está clonando a personajes claves de la historia mejorados genéticamente y mecánicamente para robar los libros Kikou, y con ellos y con la ayuda del clon de **Beethoven** crear una canción con un mensaje subliminal que lleve al suicidio a toda la humanidad. Los Ijin, que es como son llamados los clones de dichos personajes, intentan arrebatárselo a Yumiko un Kikou que está en su poder, pero sólo después de muchos intentos consiguen su objetivo, perdiendo a muchos de sus huirles en ello. Tampoco quiero desviarme más la serie, y ya veo que me estoy animando demasiado comentándoselo. Prefiero que la descubráis vosotros mismos, aunque, claro, de momento es un poco difícil, ya que actualmente no está disponible en nuestro mercado.

Existen rumores de que alguna editorial americana ha comprado los derechos de esta serie y gracias a eso quizás la podamos ver algún día por estos lares. Pero si os interesa lo suficiente, os recomiendo que consigáis alguna copia de importación, aparte de tener un doblaje inmejorable, los japoneses



NieA Under 7

domestic poor @nimation

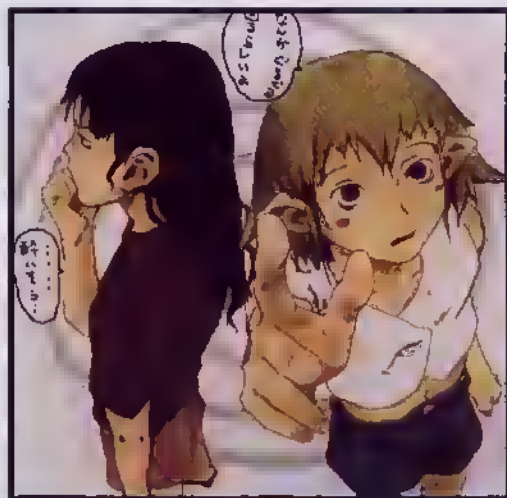
Diversas son las opiniones acerca de *Lain*. Esa serie aburrida para algunos, apasionante para pocos, pero ahí está. Nadie niega su calidad. Tras unos años de sequía por parte de este autor, sale a la venta *NieA Under 7*, una serie que da una vuelta de tuerca al universo de **Takuya Sato** y nos adentra en un mundo de risa y fantasía del que muy

podría decirse que tenemos una historia más que normal y un poco sosona también, por eso, **Takuya Sato**, decide situar la trama en el año 2020, y con la peculiaridad de que el planeta ha sido invadido por unos extraterrestres que ya conviven con los humanos con toda la normalidad aparente. Estos “marcianos” se caracterizan por sus orejas de elfo, su antena, muy Teletubbi por cierto, y que están rematadamente locos. La nave nodriza está en el mismo Enohana y los extraterrestres se encuentran a la expectativa de algún movimiento de esta nave madre.

La coprotagonista de esta historia, a pesar de dar nombre a la serie, es Niea. Como podréis adivinar es una extraterrestre, vaga y comodona como la que más. Lleva una vida parásita, ya que comparte piso con Mayuko, y lo único que hace es comerse la poca comida que la chica tiene y por supuesto no pagar ni



un duro del alquiler del piso del baño público. Como peculiaridad Niea no tiene antena, por lo que es apodada de manera cruel, por los niños del pueblo, como la “sin antena”. A pesar de su aparente dejadez a la hora de hacer cualquier cosa, a Niea le preocupa su situación y está permanentemente atenta, a cualquier noticia de la nave. Para suplir su antena posee una mini-radio que ejerce las mismas funciones.



pocos podrán hablar mal. Basado en el manga del mismo nombre, ante vosotros, Niea, la chica extraterrestre sin antena.

La historia gira en torno a Mayuko, una jovencita de situación económica más que precaria, que intenta por todos los medios sobrevivir en este año de preparación para la universidad. Todo parecen problemas y es que es muy duro llegar a final de mes para una chica de su edad. Pagar el alquiler de su vivienda situada en el ático de un baño público y sus estudios, tarea más que imposible, llevan por la calle de la amargura a nuestra protagonista. Por ello decide ponerse a trabajar como repartidora de comida y periódicos por todo el pueblecito de Enohana, sede de las aventuras de esta muchacha. Hasta aquí





Enohana, es un pueblo bien concurrido, y esto se nota en cada uno de los personajes aparecidos en *Niea under 7*.

Chiaki es una jovencita que siente verdadera admiración por el mundo extraterrestre; naves, antenas, marcianos... en fin, una especie de friki pero con su pasión dirigida hacia el mundo exterior. Congeniará con Mayuko, gracias a su carácter abierto y extrovertido, a su vez sentirá una admiración casi enfermiza por Niea y todo lo que ésta maquina.

En el baño público tenemos a tres de los personajes más carismáticos de esta serie. La señorita Hiyama, dueña del mencionado baño, el señor Yoshioka, perdidamente enamorado de la primera, y la abuela, entrañable personaje que en uno de los primeros capítulos nos deleitará con su manejo de los videojuegos. A pesar de que el negocio no va muy bien, estos tres personajes se las arreglarán de mil y una formas para salir adelante, desde renovando el propio edificio, hasta convertirlo en un salón de videojuegos. Por supuesto

cientan siempre con la inestimable ayuda de Mayuko y Nica, aunque esta última los traiga de cabeza por su holgazanería.

Como ya hemos explicado, Mayuko tiene dos trabajos para poder llegar a final de mes y pagarse sus estudios. Uno de esos trabajos es el hacer de repartidora de comida en un restaurante occidental de también bastante escasa popularidad. El dueño es el señor Karita, el cual tiene una hija pequeña que cuidará de ambos. Y es que Chi, así es su nombre, es una niña-adulta de lo más rico que hemos podido ver en el

anime actual. Cabe decir que Mayuko y Chi se llevarán a las mil maravillas, ya que la pequeña encuentra en nuestra protagonista a una hermana mayor.

De los padres de Mayuko no se sabe nada en toda la historia, pero sí de un joven apuesto del pueblo donde ésta se crió. Se llama Genzo, y se presentará ante la chica con una bolsa de arroz de 10 kilos como regalo. Poco se sabe de Genzo salvo que mira de manera muy extraña a Mayuko. ¿Estará enamorado de ella? ¿Qué pasó en su infancia? Eso lo descubriremos a medida que avanza la historia. Pocos dudan de que Genzo llama la atención por su misterio y por ser un chico la mar de interesante. O si no, que se lo pregunten a Karna, una extraterrestre con una antena en forma de piruleta, que ha caído prendada ante los encantos de este chico. Además odia sin sentido a Niea, convirtiéndose en su más tremenda rival.

En resumen, de los creadores de *Lain*, una serie con la que la carcajada está asegurada, aunque la gran parte del mérito es por el trabajo de los actores de doblaje. Si queréis pasar un rato divertido no lo dudéis y haceros con esta maravillosa serie, que además de aportar una pizca de melancolía, os alegrará más de una tarde.

Alberro Díez "GuiLe"



Ribon Magazine

Ribon es una revista dedicada en su gran mayoría a publicar mangas Shoujo. cada mes los autores que trabajan para esta gran revista realizan una media de 30 páginas por las dos caras...

Normalmente el primer manga que aparece en cada Ribon suele ser un nuevo título que se incorpora al mercado o en cualquier caso el manga que actualmente este mas de moda o este teniendo mas éxito en las ventas.

Además de Ribon se publican dos ediciones más de la misma editorial, la Ribon Bikkuri y la Ribon Original.

En estas ediciones paralelas los



autores que realizan historias en Ribon Magazine pueden mostrar otros de sus trabajos y darse a conocer poco a poco en el tumultuoso mundo del manga japonés.

La Ribon tiene una característica peculiar que la diferencia de las otras revistas del mercado, los *furokus* (regalitos que se publican conjuntamente con la revista que pueden

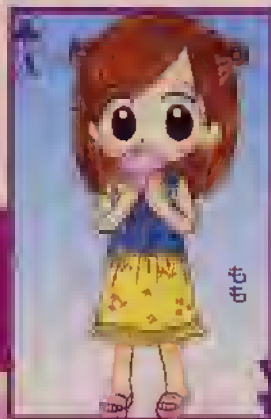


ser hasta sets montables para hacerse joyeros, postales, pegatinas, pañuelos, bolsitas y muchísimos tipos de merchandising diferentes de vuestras series favoritas).

Actualmente en la Ribon se están publicando muchos mangas de conocidos autores como (Wataru Yoshizumi, Mihona Fujii, Miho Obano, Yue Takasuka, Arina Tanemura, etc.)

- *Gals!* es un manga que se ha acabado recientemente en Japón y ha sido número uno indiscutible del mercado, revolucionando la forma de hacer un manga de éxito en Japón, gracias a su gran sentido del humor y a su inagotable creatividad.

Serie creada por la fantástica Mihona Fujii, la cual seguro que ahora nos sorprenderá con nuevas series tan buenas como *Gals!*. Glenat se a animado a traernos *Gals!* en español y seguro que tendrá muy buena acogida entre





el público. El manga de Gals gira en torno a las Ko-Gals una tribu urbana muy asentada en Japón, en la cual las chicas deben ir siempre a la última moda, sin importarles el precio de la ropa o la forma en la que consigan el dinero para poder comprarla.

Ran, Aya y Miyu las protagonistas de la serie intentaran abrir los ojos a sus compañeras y evitar que sigan haciendo cosas horribles para poder conseguir comprarse el último modelito salido de las pasarelas.

- *Ultra Maniac* es una serie creada por nuestra querida Wataru Yoshizumi (autora de series como *Marmalade Boy*, *Somos chicos de menta*, *Solamente tú*, y un largo etc.), la cual nos ha sorprendido con su nueva obra que hace muy poco ha comenzado a publicarse en Japón.

Esta serie empieza cuando Ayu Tateishi se encuentra a la nueva estudiante Nina Sakura llorando en el pasillo de la escuela, Nina está muy preocupada porque ha perdido algo muy importante para ella, así que Ayu le ayuda a encontrarlo.

Ayu encuentra el objeto en el jardín (una especie de ordenador pequeño) y se lo da a la chica, ésta se pone muy contenta y le ofrece un desecho... Ayu quiere ser la mejor jugando a tenis, así que su amiga mete un caramelo en la máquina y cuando lo saca y se lo ofrece, ésta se lo come e inmediatamente... ¿a qué no sabéis lo que le ha ocurrido? Pues sí señores, ni más ni menos, ¡Ayu

se convierte en chico! ... bueno, ya os podéis imaginar que con un inicio así, este manga no os defraudará.

Con un poco de suerte algún día lo podremos leer en nuestro país, rezar y haber si hay suerte.

También hay series como: *Andante* (Miho Obana), y muchísimas más que convierten las páginas de la *Ribon* *mugazine* en una obra de arte.

¿Te gustaría conseguir alguna Ribon?

Conseguir Ribons sin *furukus* es algo relativamente fácil, las puedes comprar de segunda mano en cualquier Salón del Cómic o "quedada" de otakus.



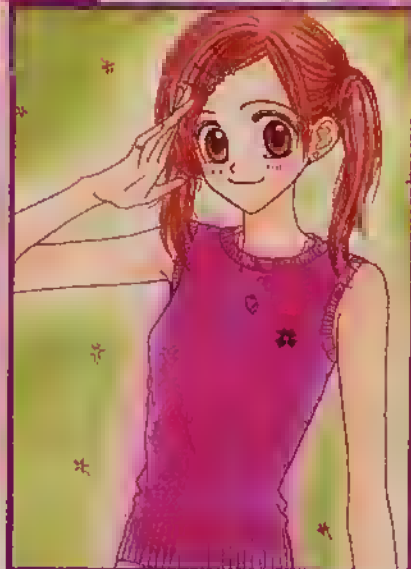
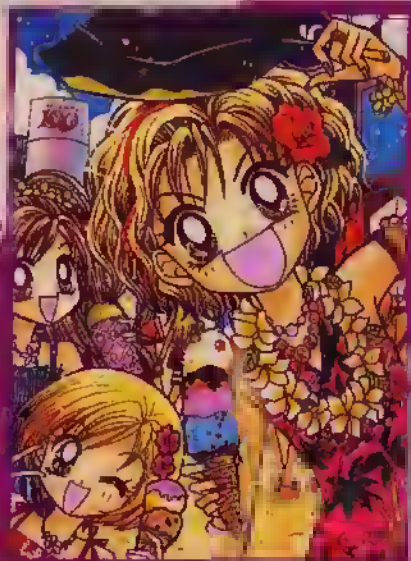
Pero si las quieres completas hay algunas tiendas de España que las traen: *Continuará cómics*, *Chunichi*... Su precio ronda (aquí en España) entre los 8,41 y los 9,62 euros, y en Japón te puede costar unos 3,61.

Aunque el precio aumente (pensar que tienes que pagar el viaje a Japón!!), es una oportunidad única para conse-

guir merchandising de tus series preferidas, ya que aquí son muy difíciles de encontrar.

Incluso existen muchas traducciones y resúmenes en inglés por Internet para poder entender las historias publicadas. ¿A qué esperas? Estoy segura que te gustarán.

Anna Gómez (sakurita)



CLÁSICOS

Bastard!



Quién no habrá oído hablar alguna vez de *Bastard!!*? Una serie de culto, para unos pocos, ya que en ella se mezclan elementos tan atractivos como lucha, sexo y fantasía, que son manejados con maestría por el protagonista y un séquito de mujeres dispuestas a seguirle a donde vaya. Nuestro protagonista, Dark Schneider, fue el líder de los Jineros del Apocalipsis, pero tras su muerte, su espíritu, fue encerrado en el cuerpo de un jovencito llamado Lucer. D.S. que dormía en el cuerpo del muchacho, es despertado de su letargo por una chica de 14 años (que hasta ese

momento había sido su "guardiana") para que luche contra las huestes de monstruos salvajes que arrasan el reino de Mera-Llicana a ordenes de sus antiguos aliados, los Jinetes del Apocalipsis, cuyo fin es resucitar al Dios de la Destrucción Anthrax (que ya destruyó el mundo hace 400 años).

El toque humorístico, muy "sutilmente" tratado por Hagiwara, viene casi siempre de la mano del protagonista, que por ser un gran mago negro, y además, resucitado, se cree con derecho a hacer lo que le venga en gana, aunque cuando está en el cuerpo de Lucer, no le queda más remedio que acatar las ordenes de Yoko, la chica que cuida de él cuando no puede defenderse, por estar encerrado en el cuerpo del niño, a pesar de ello, se las arregla para conseguir siempre lo que quiere, los favores de las exuberantes chicas que le rodean a lo largo de su aventura, que como nos muestran las numerosas portadas, suelen tener que ver con chicas, poca ropa...

La historia, ya de por sí interesante, se ve amenizada por la incorporación de ciertas secuencias cómicas (a veces plagadas de chiste personales) que sirven para "romper" los momentos de tensión que se crean en una serie de estas características; además, el autor, suele incluir alguna que otra tira de cosecha propia en los tomos, deleitándonos con sus experiencias laborables en su saga "Día y noche en Koenji", o "Vida y Milagros de un perverso sexual", nos sorprende de este modo,



aunque no más que con su progresiva evolución de estilo a lo largo de los 19 tomos de los que se compone esta historia, aunque teniendo en cuenta que la escribió a lo largo de unos 10 años, parece normal, ¿no?...

Silvia B. "Ibory"

Bastard!!

Autor. Kazushi Hagiwara

19 Tomos

Precio. 7,2 euros

Editorial. Planeta de Agostini



CLÁSICOS

Elementalors

Hubo un tiempo en que los elementos de la Tierra poseían espíritu propio. Tras una cruenta batalla nacieron los Elementalors, guías elementales (capaces de dominar los elementos). Estos, intentando crear una utopía, no dudan en destruir el planeta con su inmenso poder; hasta aquí todo muy épico y muy bonito, pero... ¿Qué pasaría si esos guías elementales despertasen ahora? Pues eso es lo que nos relata Takeshi Okazaki, en una serie de 3 tomos que nos deja la historia inconclusa, ya sabéis, el típico "Fin de Episodio"... lo que nos deja sin saber qué ocurre con su protagonista, Kagura, un chico de 16 años, que despierta como la reencarnación del Espíritu elemental del Eter, que al parecer, y tal como le va en las luchas, es el más poderoso de todos los elementales, pues puede manejar a todos los demás.

ELEMENTALORS

1

Takeshi Okazaki



Aunque en estos tres tomos llegamos a conocer un poco a casi todos los protagonistas, nos quedamos con muchas intrigas y preguntas. A pesar de ello, resulta interesante a la hora de leerlo, ya que, pese a ser una historia bastante seria, Okazaki se ha encargado

de introducir el humor, haciéndola más llevadera... ¡Sí, sí!... he dicho más llevadera, pues aunque resulta bastante interesante, no deja de ser otra de las muchas historias de chicos del presente que descubren que tienen poderes venidos del pasado, y... aunque no deja su línea épica y heroica, termina convirtiendo al protagonista en un Dios. No llega a enganchar totalmente... ¿Será que nos estamos acostumbrando?... espero que no.

Silvia B. "Ibory"



Elementalors
Autor: Takeshi Okazaki
3 Tomos
Precio: 9,02 euros
Editorial: Norma Editorial

DOKAY

NO TE DUERMAS

POR FIN LLEGA LA REVISTA
DE VIDEOJUEGOS QUE
ESTABAS ESPERANDO.
CON INFORMACION DE
VERDAD, SIN INFLUENCIAS.
UNA REVISTA INNOVADORA
Y REVOLUCIONARIA.

ESTE NÚMERO
TE DAMOS DOBLE
ACCIÓN: 2CD'S.

¡Y además!
Nuevo de Dragon Ball Z Manga: Capcom vs SNK
traducido al castellano en exclusiva mas
de 100 vídeos del E3 secciones de imágenes
música wallpapers humor...



GAMES TEEFI

Shaolin Soccer



Este mes seguimos hablando de cine proveniente de Hong Kong, pero con una pequeña diferencia, no hablamos de películas antiguas, ni grandes clásicos, sino de una película que está siendo un auténtico bombazo en Internet.

Nos estamos refiriendo a *Shaolin Soccer*, la última película de **Stephen Chow**.

Stephen Chow es toda una celebridad en China, para que os hagáis una idea, sería como el **Mel Gibson** de oriente. La mayoría de sus películas son un éxito sólo por el mero hecho de aparecer él en pantalla, por lo que además de dirigir ha protagonizado muchas de sus películas. Como actor ha participado en grandes películas como *Fight back to school 3*, *All's well that ends well*, *God of cookery* y *Curry and pepper* entre otras.

Shaolin Soccer no es una más de las películas de **Stephen Chow**, la película ha conseguido varios premios de crítica y público, y sin duda es el sueño de todos los que crecimos viendo a Benji y a Oliver haciendo lo imposible en un campo de fútbol.

La historia narra la odisea de Sing para hacer entender a la humanidad que el estilo de vida Shaolin es mucho más saludable y práctico que el actual. Para ello tiene muchas ideas, pero de momento sólo es un simple limpiabotas. Sing tiene varias ideas para divulgar el arte del kung fu Shaolin; la primera de todas es convertirse en cantante y así llegar a un público más extenso al que impartir sus enseñanzas.



Nada de lo que hace tiene éxito, lo más que ha conseguido de su carrera musical es una soberana paliza por su horrenda forma de cantar. Pero entonces conoce a "Pierna Dorada", un antiguo futbolista fracasado que ve en Sing un filón para el fútbol.

Pero un solo jugador no es un equipo de fútbol, por lo que Sing maestro shaolin de la pierna de acero, decide reunir a sus hermanos perdidos del templo de Shaolin para formar el equipo de fútbol definitivo. Finalmente Sing reúne a todos sus hermanos, pero ninguno de ellos tiene muchas actitudes para el fútbol. Todos ellos han perdido su espíritu shaolin y no están a la altura de la increíble pier-



na de acero de Sing. Su primer equipo contrincante es un equipo local con una mala fama bastante bien merecida. Antes de los cinco primeros minutos todo el Shaolin Team está derrotado y magullado en el suelo lamentándose de sus heridas. Esta terrible humillación hace despertar de nuevo en todos ellos el espíritu shaolin y mostrar sus verdaderos poderes... Cabeza de hierro, un gran delantero con su cabeza a prueba de bombas; Chaleco pesado, centrocampista que a pesar de tener unos quilillos de más tiene la capacidad

de saltar distancias increíbles; Mano vacía, el portero del equipo cuya rapidez sólo es igualable a sus reflejos de lince; Camisa de hierro, capaz de resistir todo tipo de castigo físico sin apenas quejarse; Pierna de

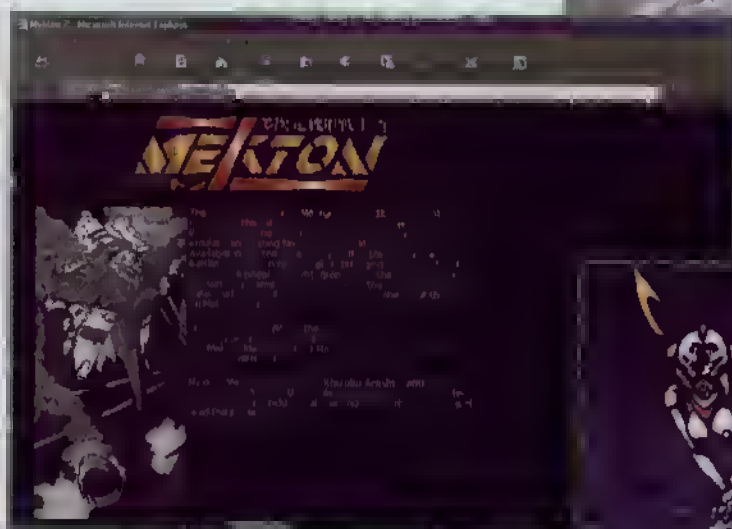
Gancho (¿Quién podría robarle la pelota al mismísimo Ronaldo?) y Pierna de acero, cuyos disparos a puerta podrían atravesar una pared. Todos juntos forman el Shaolin Team que sin demasiado esfuerzo llegará a la final del campeonato donde se enfrentarán al Evil Team, un equipo con características similares al Shaolin Team, pero con bastante más mala baba. No os digo el resultado, ni os revelo más sobre el argumento y subtramas... pero seguro que os lo podéis imaginar. La verdad es que el argumento de la película no es su punto fuerte, pero no puedo negar que la simplicidad de la trama y la inocencia de sus gags me han hecho muchísima gracia. Sin duda, lo que más llama la atención de esta singular película son los efectos especiales, algo totalmente inusuales en una película de fútbol. Impresionantes, sobre todo los del partido final contra el Evil Team. Esta película sólo tiene un inconveniente, es casi imposible conseguir una copia actualmente, la única manera posible de poder llegar a verla es a través de Internet o comprándola en algún lugar donde tengan DVDs de importación. Aun así hay una pequeña posibilidad de que se estrene en nuestro país, ya que la productora **Miramax** ha comprado los derechos de la película y tiene planeado estrenarla mundialmente antes de que termine el 2003.

Una película muy divertida que viene muy al caso con los mundiales de Japón-Korea.

Enrique Herranz



Mi búsqueda mensual por las entrañas de la red me ha llevado a redescubrir un nuevo hobby que creía haber perdido. Los juegos de rol relacionados con el manga han calado fuerte en los otakus cybernautas y existen muchísimas páginas relacionadas con ellos, son centenares, miles, tantas que os puedo asegurar que por extraña o nueva que sea vuestra serie favorita, tendrá su juego de rol casi seguro. He encontrado muchos, desde Sakura, Ruroni Kenshin, Utena, Ghost in the Shell, pero sólo os comento algunas de las páginas más corrientes para aquellos que decidan comenzar en el fantástico mundo de los juegos de rol.



Mekton Z

<http://www.meta-earth.com/rpgs/mekton.html>

Mekton Z fue uno de los primeros juegos de rol que utilizó el manga como fuente de inspiración. Es un juego muy abierto a modificaciones, todo son ventajas. Puedes crear tu propia saga con mechas diseñados por ti, o seguir la línea argumental de series de mechas como la incomparable *Macross*, *Gundam*, o incluso *Getter Robot*... ya sabes, el cielo es el límite. Muy recomendable si podéis echarle un vistazo.



Evangelion: The Roleplaying Game

<http://www.geocities.com/evaangelsrpg/>

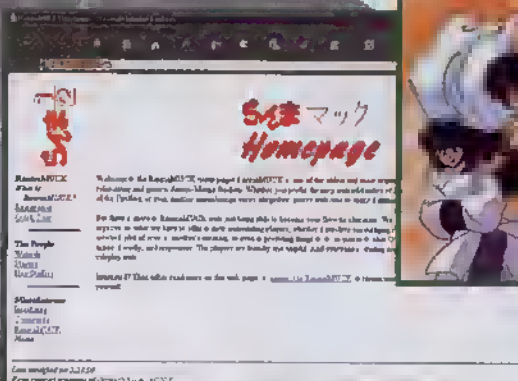
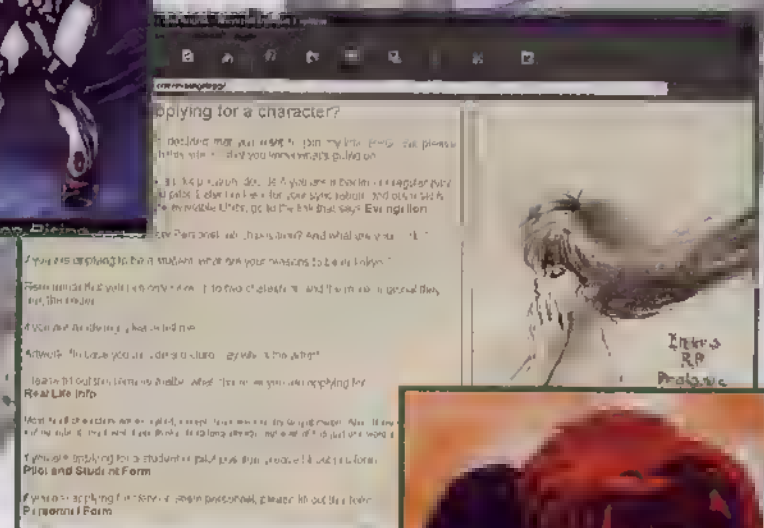
Una de las nuevas vertientes dentro del mundo del rol, son los juegos de rol online; y por supuesto existen muchísimas páginas dedicadas a este tipo de juegos. En este caso se trata de una página dedicada a *Evangelion*. No es muy complicado empezar a jugar, simplemente tenéis que rellenar todas las preguntas que aparecen en la página y enviarlas a la dirección que se indica en esa misma sección.

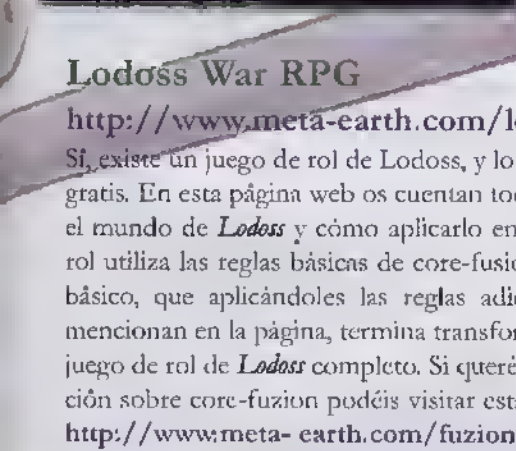
En pocos días formaréis parte de este mundo fantástico e incluso podríais ser compañeros de clase de Shinji y Rei... ¿quién sabe?

Ranma Online

<http://ranma.muck.com/>

Increíble, creía que este tipo de juegos estaban extintos, y me equivocaba, los juegos conversacionales online aún existen y tienen más fuerza que nunca. Esta página es un ejemplo fantástico de cómo, con un poco de esfuerzo por parte del creador del juego y la imaginación de cientos de jugadores, pueden recrear un mundo virtual perfectamente y que sea incluso entretenido darse un paseo por el universo de *Ranma 1/2* y hablar con los diferentes personajes que interactúan en él.





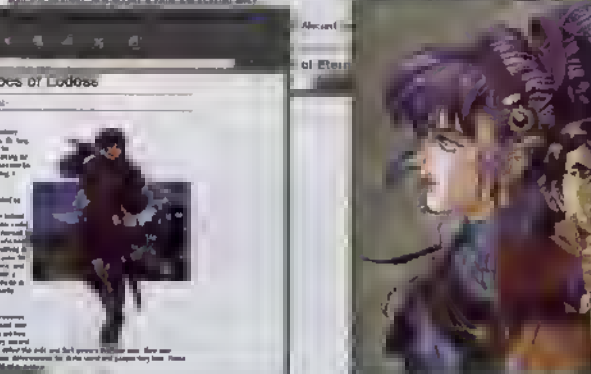
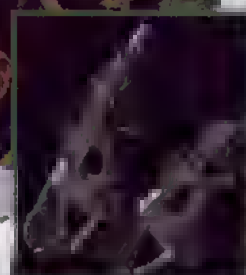
<http://www.meta-earth.com/lodoss/index.html>

<http://www.meta-earth.com/fuzion/core.html>



<http://www.cyberpunk2020.de/>

Quizás lo más interesante entre todos los temas que trata este juego sea su sección dedicada a reflejar la red global y los humanos que interactúan en ella... muy revelador.



<http://15r.alderac.com/rpg/>

Gran juego donde los haya... uno de los mejores a los que he jugado sin duda. La leyenda de los cinco anillos es el juego perfecto para aquellos a los que les apasione la historia medieval japonesa. Samuráis en la corte imperial, grandes señores de la guerra en inmensas batallas, Roníns cazadores de demonios... todo y más en este gran juego que últimamente ha derivado en un juego de cartas coleccionables tipo "magic", que no están mal, pero sigo prefiriendo el juego de rol mil veces.

HERE COMES... DAREDEVIL THE MAN WITHOUT FEAR!



Marvel Knights — dentro de la sacrosanta continuidad. Quesada y Palmiotti se encargarán también de editar estos títulos.

Estos dos artistas tras dejar Marvel habían formado su propia editorial, Event Comics, donde se publicaban series como *Ash* o *Painkiller Jane*. Para lanzar con propiedad el nuevo sello, Quesada se queda con el auténtico caramelo del paquete *Marvel Knights*, con *Daredevil*. Además llama a un colaborador bastante especial y conocido dentro del mundillo del cómic para desarrollar las labores de guionista, se tra-

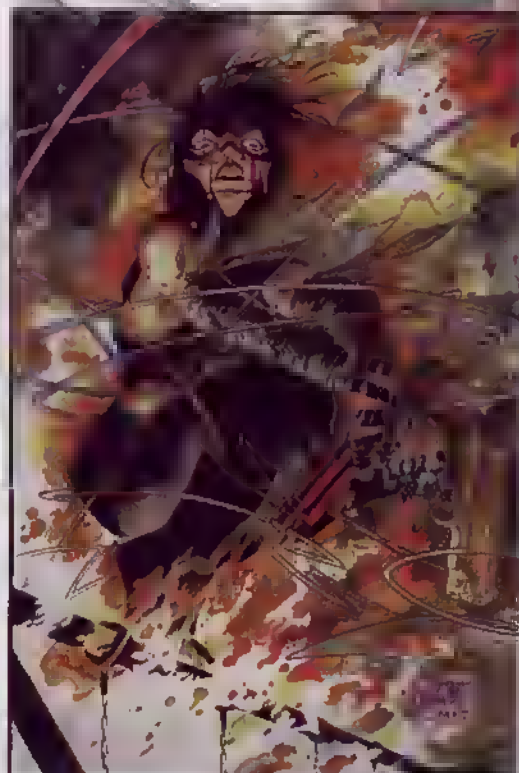
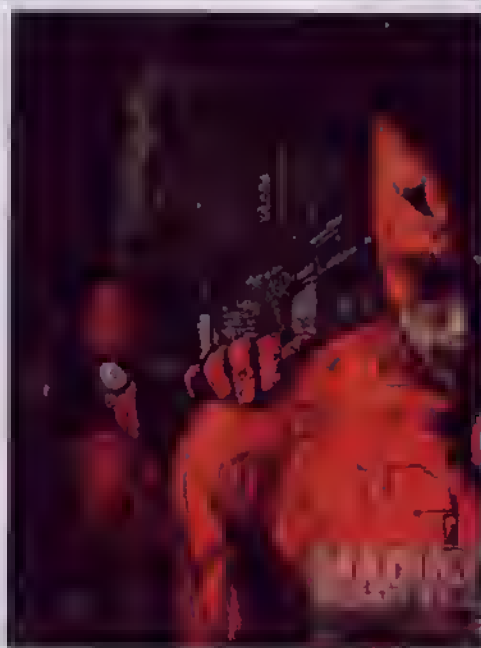
Después del fiasco de *Heroes Reborn*, donde Marvel cedía durante un año algunas de las cabeceras más emblemáticas de la Casa de las Ideas (a.k.a. Marvel) a dibujantes "hot", con el único y firme propósito de subir las cifras de ventas de esos títulos. Tras el dudoso resultado, Marvel consigue resolver con brillantez la situación con *Heroes Return* donde se volvía a la normalidad pero con una clara mirada nostálgica a los cómics de antaño ('60 y '70).

No contentos con este experimento, Marvel se aventura a otro proyecto pero con un calado un tanto más profundo, elige a Joe Quesada y Jimmy Palmiotti para seleccionar algunos de los personajes desahuciados o a punto de hacerlo y crear un sello nuevo -



taba ni más ni menos de Kevin Smith, director de cine.

Ni que decir tiene que este experimento en general ha funcionado bastante bien tanto en la respuesta del público como en cuanto a calidad se refiere. De hecho, Quesada fue nombrado Editor en Jefe de Marvel, cargo que sigue ostentando con bastante





acuerdo, en conjunto. La idea de Quesada, para esta serie, era atraer a público nuevo hacia los cómics de su nuevo sello, pero respetando a los "viejos" aficionados. Por ello intenta contratar, para esta serie nombres seductores para un público potencial. Comienza con Kevin Smith y continúa con David Mack y Brian Michel Bendis. Kevin Smith ya era conocido por su cinematográfica *Trilogía de New Jersey* llena de guiños a los lectores de cómics (Quesada y Palmiotti apare-

cen firmando ejemplares en *Persiguiendo a Emy*). Mack había destacado notablemente con su *Kabuki* como autor completo (Planeta publicó el primer arco en dos tomos). Y por otra parte, Brian Michel Bendis provenía del mercado independiente, al igual que Mack, y tiene en su haber títulos destacados como *Jinx* (La Factoría de las Ideas), *Powers* (World Comics) y *Sam & Twitch* (World Comics).

El guiño hacia los seguidores del personaje vino por una doble numeración en la portada, se comenzaba por un número uno para captar nuevos fieles y se mostraba el número que debería corresponder si no se hubiera reiniciado la serie. Además, los referentes para contar las historias del personaje se enclavaban en un pasado más cercano, a los gloriosos años 80 donde encontramos la insuperable etapa de Miller y la excelente de Ann Nocenti (infravalorada por muchos), con algunos toques de J.M. DeMatteis.

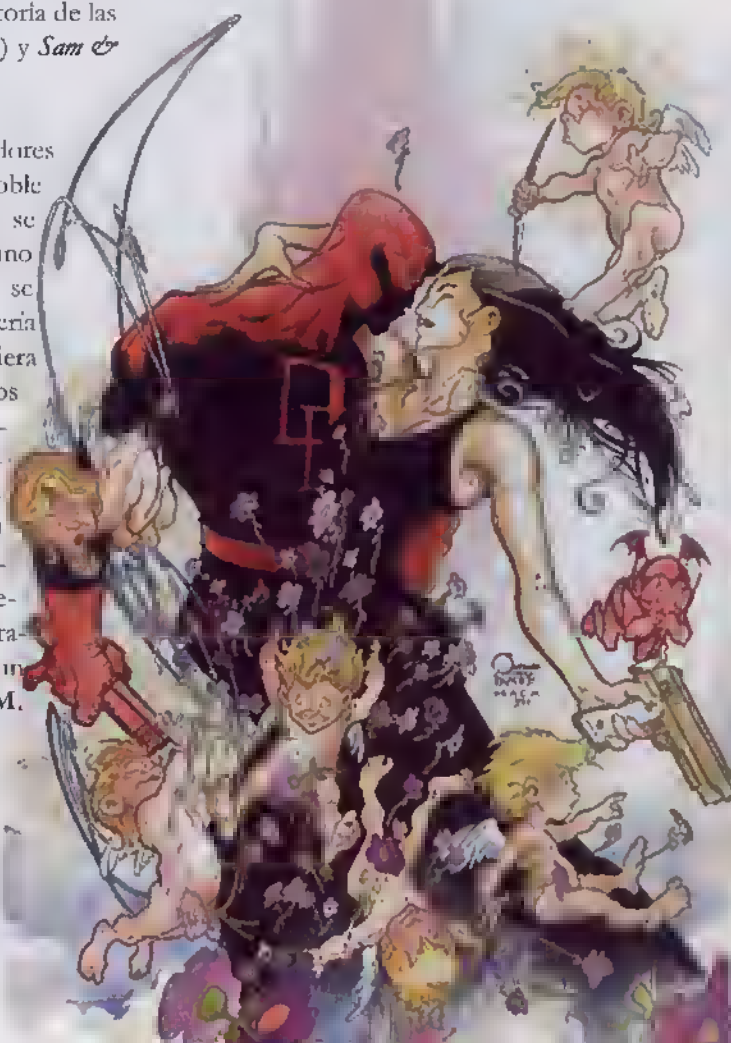
Etapa Smith-Quesada (DD #1-#8)

La primera vez que Smith se pone a escribir un

cómic de superhéroes para una gran editorial. En demasiados números nos cuenta una historia un tanto rocambolesca que desarrolla con poca fortuna y un final que, a posteriori, otros autores se encargarían de reexplicarlo y anularlo. Para Smith la sombra de Miller es alargada y por tanto llena de "homenajes" y datos muy presentes en la etapa Miller en cada número. Pese a todo, se granjeó el apoyo del público y un pasaporte para continuar escribiendo superhéroes con notable éxito para las *majors* como *Flecha Verde* para DC (que ya publica Norma) o *Gata Negra* para, de nuevo, Marvel (habrá que esperar un poco). Lo más trascendente es la muerte de un personaje clásico del entorno del personaje.

Etapa Mack-Quesada (DD #9-#11 y #13-#15)

Quesada se despide en el número 14 para dedicar sus esfuerzos a otras tareas editoriales. Mack colabora con Quesada en la realización de las portadas y en algunas páginas interiores. La "influencia" de Miller se hace también



presente en esta etapa a un nivel estético y literario, "homenajeando" escenas y textos del *Elektra Lives Again*. El caso más flagrante es la portada del número 11 que tiene su contrapartida en la saga *Elektra Assassin*. Para redondear el asunto además aparece una réplica a Elektra llamada Echo.

Fill-in Quesada-Palmiotti (DD #12)

Quesada y Palmiotti crean una historia puente por el retraso de Mack en

la elaboración del guión. Huyendo de la narración florida (y cargante) a la que nos tienen acostumbrados y sin apenas diálogos consiguen trenzar una historia que entrecruza la lucha entre DD y Echo con la vida cotidiana de la Hell's Kitchen (barrio neoyorquino donde se ubica la vida de Daredevil). Es un excelente tebeo dibujado por David Self con un estilo muy claro.

Miniserie DD-Spiderman (DD #16-#19)

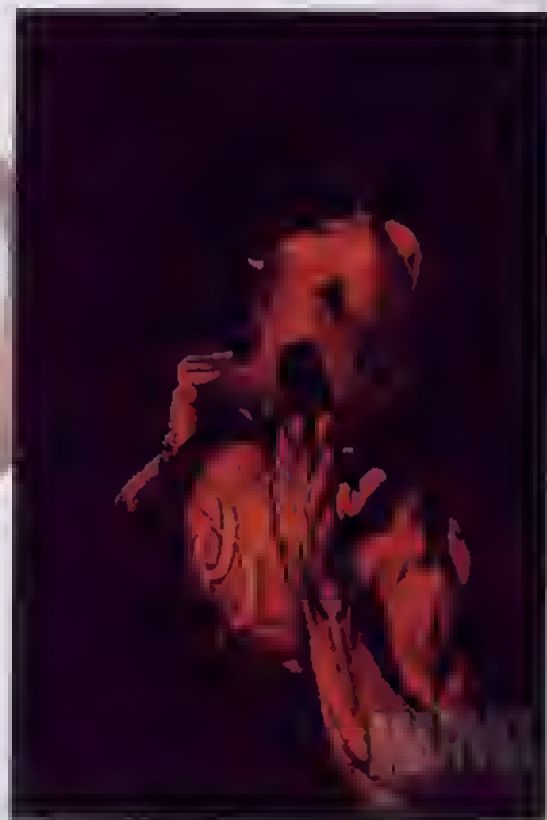
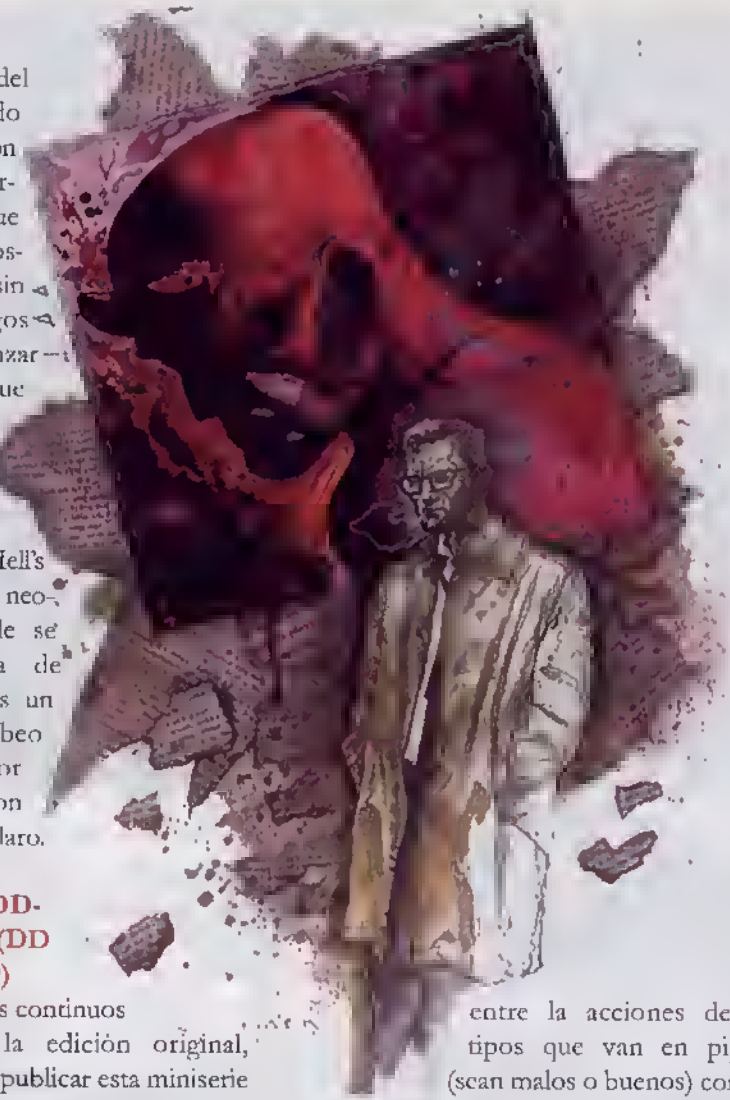
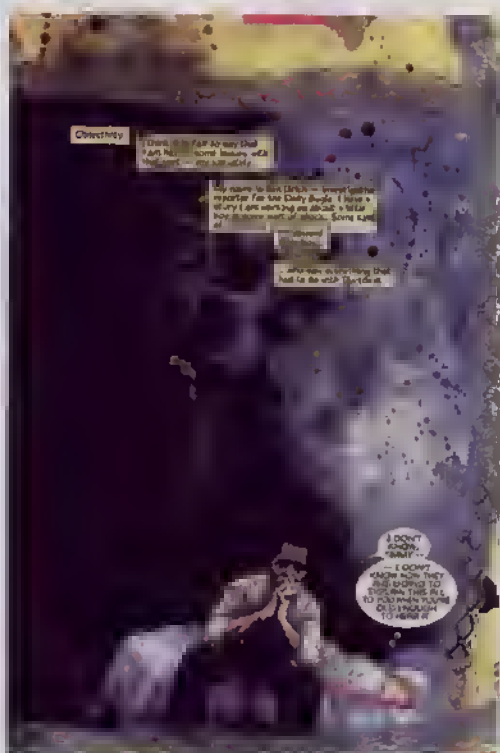
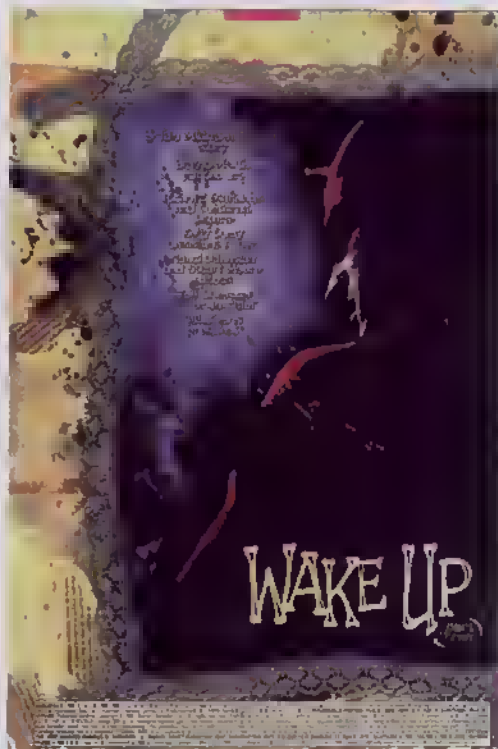
Debido a los continuos retrasos con la edición original, Planeta decide publicar esta miniserie dentro de la serie regular para ganar algo de tiempo pero que se integra muy bien tras el último arco de Mack. Con espectaculares portadas de Alex Ross cuenta con un excelente guionista como Paul Jenkins y a un popular Phil Winslade a los lápices. Jenkins no está muy fino con esta historia donde Daredevil y Spiderman se enfrentarán con los villanos clásicos (y algunos ridículos) del entorno de Daredevil con el fin de defender a Kingpin. Spiderman apenas aparece como estereotipo de sí mismo y contrapunto al apesadumbrado Daredevil. Además, las siempre ingeniosas réplicas del héroe arácnido, de mano de Jenkins pierden fuerza.

Etapas Bendis-Mack (DD #20-#23)

El reportero Ben Urich investiga la desaparición de un supervillano de baja estofa y la extraña vinculación con la condición mental de su hijo. Daredevil apenas aparece en este arco que trata de desentrañar la relación

entre las acciones de los tipos que van en pijama (sean malos o buenos) con sus familias. Cuenta además con unas ilustraciones bastante alentadoras de David Mack.

Brian Michael Bendis se ha convertido en la nueva estrella de Marvel



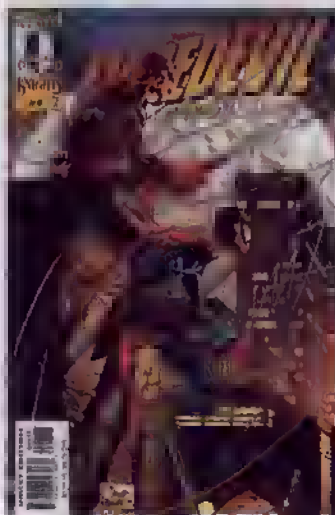
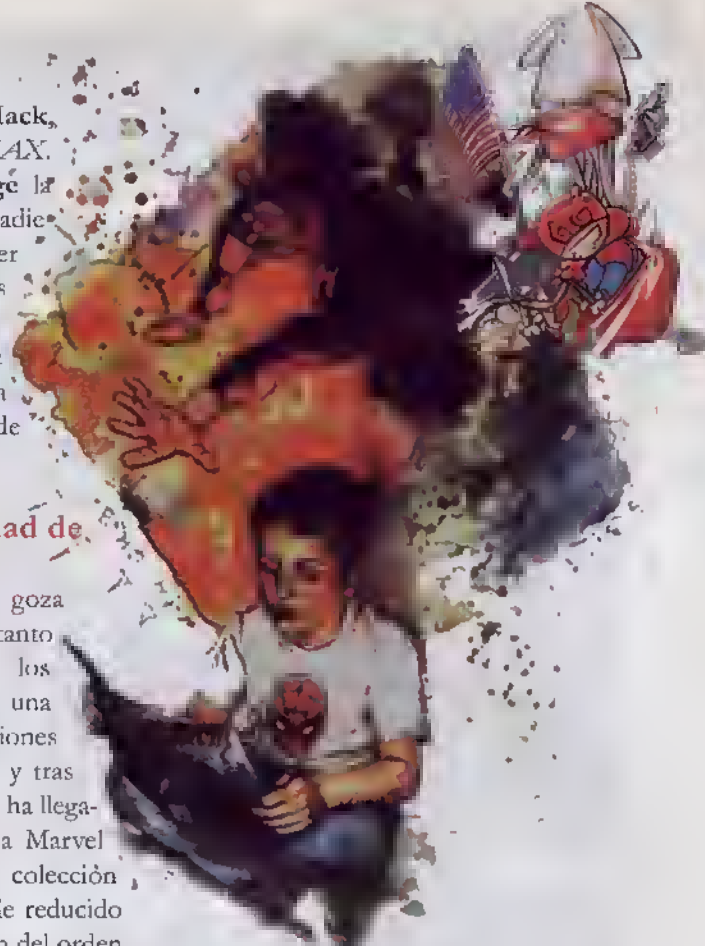


Ultimate y *Alias*, junto con Mack, para el sello adulto MAX. Además publica para Image la excelente *Powers* de la que nadie debería perderse el primer arco publicado hace unos meses por World Comics. Actualmente se encarga de escribir los guiones para una nueva serie de animación de *Spiderman* para la MTV.

La nueva popularidad de Daredevil

Parece que el personaje goza de buena salud últimamente tanto en nuestro país como en los States. En nuestro mercado una vez concluidas las recopilaciones en tomo de la etapa Miller y tras sus continuas reposiciones, le ha llegado el turno a una Biblioteca Marvel dedicada al personaje. Esta colección está compuesta por tomos de reducido tamaño en los que se incluyen del orden de 7 a 9 números de los primeros epis-

en particular y del cómic norteamericano en general. Gracias al respaldo de Marvel se ha encargado de inaugurar los nuevos sellos que forman la nueva Marvel: *Ultimate Spiderman* para la línea



dios publicados del personaje. Más que recomendable para ver una de las etapas mejor dibujadas (por un insuperable Gene Colan) y más queridas del personaje (y sí, existía Daredevil antes de Miller).

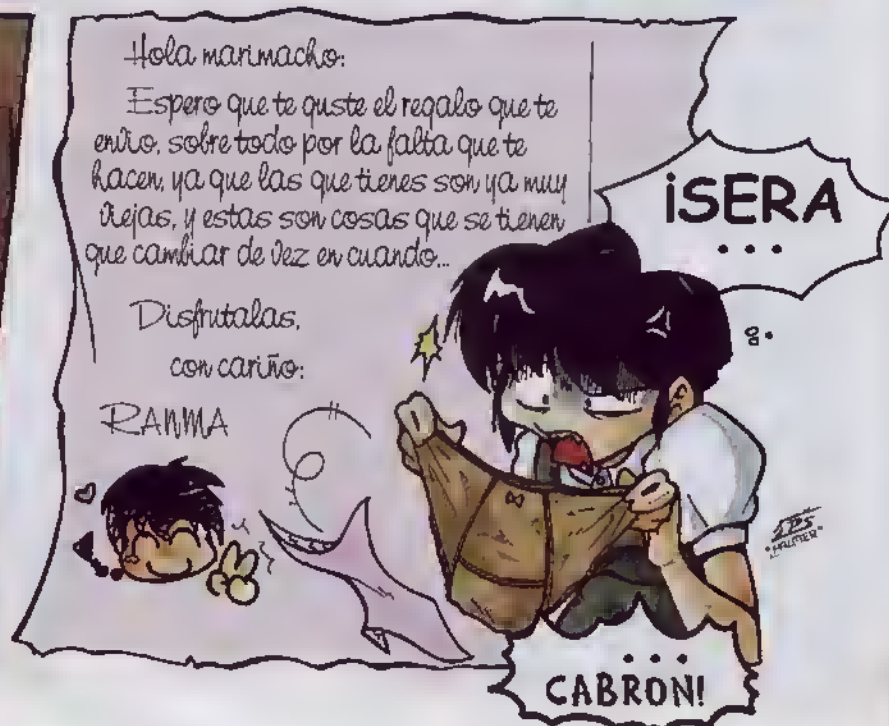
La colección regular parece gozar de buena salud (salvo que las cifras digan lo contrario) y se prepara la publicación de un tomo en tapa dura en el que se recopila la miniserie *Daredevil: Yellow* realizada por Tim Sale y Jeph Loeb, donde se relatan las primeras aventuras del personaje. Y también se está disponiendo la publicación de otra miniserie, *Daredevil: Ninja*, dibujada por la línea clara David Self.

En USA se está elaborando una película sobre el personaje con Ben Affleck como Matt Murdock/Daredevil, en la que también veremos la versión en carne y hueso de personajes como Foggy Nelson, Elektra, Bullseye y un Kingpin al que misteriosamente se le ha cambiado el color de la piel. Con esto supongo que los proyectos sobre el personaje no dejarán de florecer.

Pablo García "Kalamar"

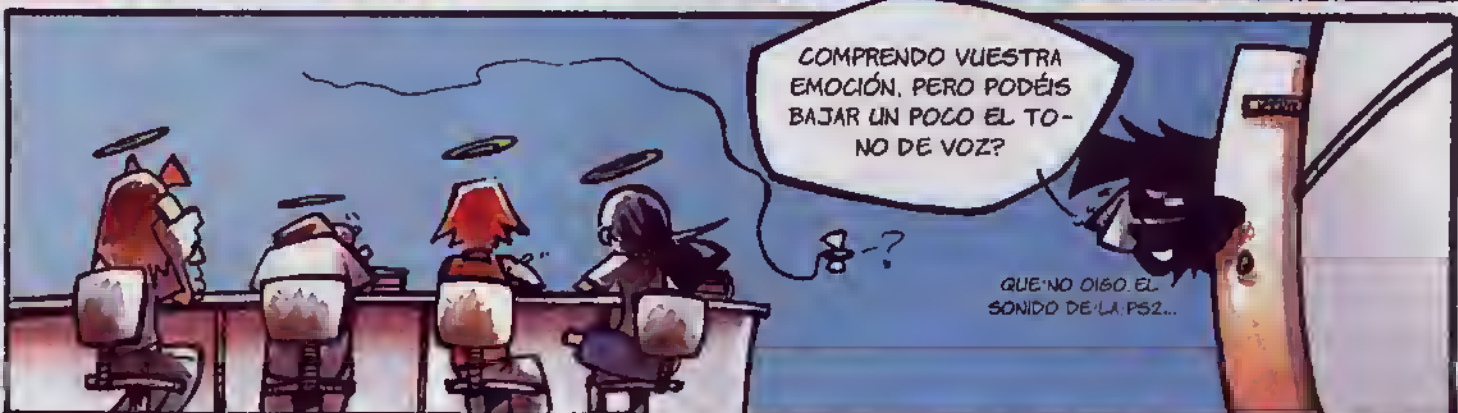
HUMOUR WITH RANMA

by Laura Perez "Palmer"



redacción

Por J.M. Ken Nishura



NADIE SABE CÓMO, PERO A PESAR DE TODO, MES A MES CONSEGUIMOS TENER LA REVISTA CASI, CASI A TIEMPO...

HOW ASSAMBLEY

O CÓMO NO ACABAR CON LOS DEIDOS
PIGADOS A LA OREJA Y LLENO DE LOCTITE.

9ª PARTE

EL MECILLO DE LA CUESTIÓN!!

TÉCNICAS MAESTRAS

Voy a empezar a comentaros, un poco más profundamente, ciertas técnicas de pintura que son muy útiles, tanto como para mejorar el acabado de las miniaturas, como para hacer más "seguro" y fiable el proceso de pintado.

Os explicaré en ésta y siguientes entregas, cómo pintar ojos de diferente manera, iluminar, aplicar tintas, a saber dónde, porqué y cómo sombrear, utilizar el barniz para hacer efectos y mejorar el acabado de las miniaturas, y usar las tintas y los colores metálicos, tanto para pintar como para hacer efectos. Intentaremos hacer efecto de ropa de cuero y sobre todo, y lo más importante, aprender a mezclar colores, aclarar y oscurecer tonos de un mismo color. Y seguro que aprendemos alguna cosilla.

Hoy toca, probablemente el tema más importante...

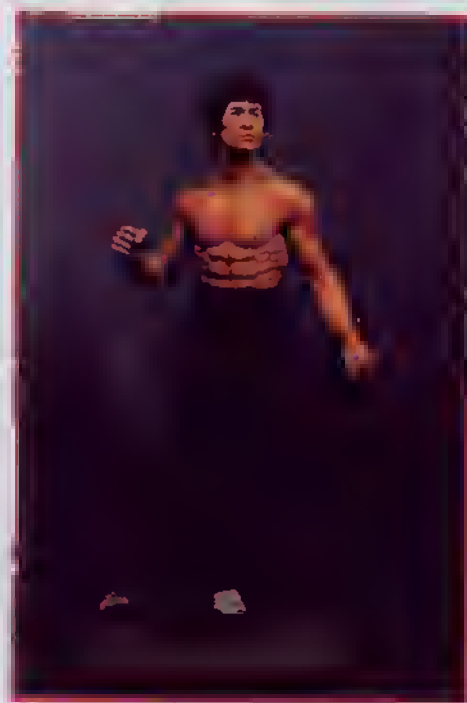
LUCES Y SOMBRAS POR QUÉ ILUMINAR Y SOM- BREAR UNA MINIATURA

Aunque no sea lo mismo, iluminar y sombrear son técnicas de pintura paralelas, ya que sirven para lo mismo pero en sentidos opuestos. Por ello creo conveniente explicarlas a la vez. En estas dos técnicas está el kit de la cuestión. El 90% de posibilidades de que quede bien o mal una miniatura dependerá directamente de las sombras y las luces que apliquemos.

Ahora que ya hemos empezado a pintar la miniatura, nos damos cuenta de que los colores no quedan realistas, que una camiseta pintada sólo de rojo, pues sí, se ve roja, pero no queda bien. Es normal, según como incida la luz en nosotros, que los colores se vean de una forma o de otra. Pues bien, a las miniaturas les pasa lo mismo, lo único que las luces se las tenemos que dar nosotros. Ocurre exactamente igual con los cuadros, sólo tienen dos dimensiones, por eso el efecto de volumen y relieve hay que aplicárselo. En las esculturas que vamos a pintar nosotros, aunque tengan las tres dimensiones tenemos que reforzar la profundidad, el relieve y el volumen de la maqueta. Además de que queda mucho más realista y mucho mejor si aplicamos ese efecto.

Una camiseta roja, no es sólo roja, sino que tiene infinidad de tonalidades rojizas que la hacen roja. Me explico, si te miras al espejo, verás que las zonas que están más cerca de la luz que te ilumine, están con un tono más claro. No es el mismo color rojo el que vemos en las mangas de la camisa que el que vemos en el sobaco, el de este último es más oscuro.

Otra cosa que hay que tener en cuenta a la hora de iluminar y sombrear, es que cuanto más grande sea la miniatura que estemos pintando, más suaves tienen que ser las transiciones de color porque más se van a notar. No es lo mismo pintar los abdominales de una miniatura escala 1/6 que los de una de 10 cm. de alto. Es mucho más fácil ver los fallos en una miniatura grande que en una pequeña, con lo cual, más cuidado tenemos que tener a la hora de hacer los degradados.

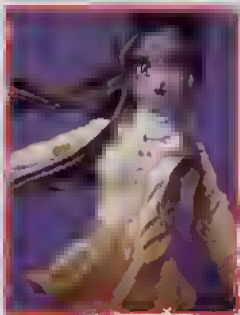


Si no ilumináramos y sombreáramos las miniaturas, sería imposible conseguir los músculos así de marcados y de definidos. Cosa que seguro que no agradaría a Brucc, y yo, no sé vosotros, pero no le quiero hacer enfadar, por si acaso.

ILUMINAR

Esta técnica de pintura, como os vengo comentando, lo que hace es mejorar el relieve de la propia miniatura, dándole más sensación de curvatura a los músculos, de fluidez a la ropa o de realismo al pelo o a las armas. Lo que hace es resaltar las partes que pintemos en un tono más claro respecto de las que tengan una tonalidad más oscura.

Más que una técnica de pintura, iluminar una miniatura es una necesidad. Una miniatura que no esté iluminada va a dar sensación de inacabada y de falta



Como se puede ver perfectamente en la chaqueta, no es un único color el que se ha aplicado a la miniatura, sino muchas tonalidades crema que le dan realismo, relieve y fluidez. También se puede apreciar muy bien en el pelo.

de realismo. Puedes elegir entre dos formas de aplicar esta técnica.

Uno. - Un foco de luz concreto. Pintaremos la miniatura como si le incidiera una luz desde una dirección más o menos fija, desde arriba, desde delante un poco arriba o desde delante debajo. Si utilizamos la luz completamente en la vertical de la miniatura es una técnica que se le llama luz cenital.

Esta es la más normal, ya que nosotros estamos acostumbrados a vernos con luz procedente de arriba, más o menos inclinada hacia delante o hacia atrás, pero desde arriba.

Dos. - Luz general. Reforzar el relieve de la miniatura. Simplemente daremos forma a la musculatura, las ropas o los motores recalando las zonas más profundas de las miniaturas y las que más sobresalen, independientemente desde donde le pueda dar la luz.

Es mucho más fácil la segunda técnica, ya que no hay que simular ninguna luz, sino que la misma miniatura te da las pistas de cómo pintarla. La primera técnica, además de ser más complicada, es incompleta, porque es necesaria la iluminación normal aparte de la del punto de luz.

Esta técnica se suele usar en miniaturas más pequeñas, en la que los detalles de "desde donde viene la luz" se pueden pasar por alto. Por ejemplo el piloto de un robot que apenas se ve. Tampoco vamos a matarnos en pintarlo sin apenas se le va a apreciar.

TALLER DE Maquetas

Yo os aconsejo que no os compliquéis la existencia, por lo menos en las primeras maquetas, y que pintéis con una luz desde arriba, tanto por delante como por detrás y cuando tengáis más experiencia, si os interesa, empecéis a practicar con otro tipo de iluminación.

SOMBREAR

Es exactamente lo mismo que iluminar, sólo que en sentido opuesto. En lugar de resaltar vamos a intentar dar profundidad a la pieza.

¿Cómo se consigue? Pues oscureciendo o sombreando las zonas más profundas de la miniatura. Para ello utilizaremos una pintura más oscura o una tina, que ya os las explicare más adelante.

Es tan necesario como iluminar, ya que van de la mano y por esta misma razón, dependerá directamente del tipo de luz que le queramos dar. Si decidimos una luz cenital las sombras quedarán en un sitio, mientras que si decidimos una luz frontal quedarán en otro diferente.

DÓNDE SE DAN LAS LUCES Y LAS SOMBRAS

Lo primero que hay que saber es donde van los colores más claros y donde van los colores más oscuros. Básicamente los colores claros van en las partes más prominentes de la miniatura, por ejemplo, en la punta de la nariz, en el biceps y en todas las esquinas y salientes.

Los colores oscuros, en contraposición, los aplicaremos en las zonas más profundas de las miniaturas, en la junta de la ropa con la piel, en la base del pelo o en los pliegues de la ropa que sean profundos.

Haciendo esta mezcla de colores lo que conseguimos es aumentar el contraste entre las zonas más escondidas o profundas de las miniaturas, en color oscuro y las zonas más prominentes o salientes, en color más claro. Aumentando el contraste aumentamos la sensación de relieve y con ello el rea-



En esta imagen tenéis una referencia de donde se dan las luces. Esta es la iluminación estándar. Como si a la miniatura le diera luz desde arriba por detrás y por delante. Reforzamos esa luz con el relieve que le dan las iluminaciones en las zonas más prominentes de la miniatura, como los senos, pómulos, muslos, etc.



Aquí tenéis señaladas unas cuantas zonas en las que se pueden aplicar sombras a la miniatura. Cuantas más haya y más oscuras sean, más contraste tendrá la miniatura.

lismo. Cuanto más cambio de color hagamos más fuerte será la sensación de relieve, con lo cual tenemos que tener cuidado de adecuarnos a las necesidades de la miniatura y no pasar de rojo a naranja de una sola vez, sino que tenemos que hacer una transición más suavemente.

TALLER DE Maquetas

COMO SE DAN LAS LUCES Y LAS SOMBRAS

Teniendo en cuenta que el rojo, no es sólo rojo, sino que está compuesto de una infinidad de rojos, tenemos que saber cuáles son los colores que pueden aclararlo y oscurecerlo. Por ejemplo, si al rojo le añadimos amarillo, se convierte en naranja, pero si por el contrario lo mezclamos con blanco se convierte en rosa, con lo cual tenemos que saber cómo lo vamos a pintar.

Para empezar, en vez de usar el color que queremos, tendremos que aplicar una capa de pintura de un tono un poco más oscuro de este mismo color. Siguiendo con el ejemplo del rojo, podría ser perfectamente, un granate claro. Si no es bastante claro el granate, lo mezclamos con un poco de rojo y solucionado.



La primera capa tiene que ser un poco más oscura que el color que hayamos decidido, así nos hará de primera sombra. Tenemos que intentar conseguir un color uniforme.

Esta primera capa nos hará la labor de primera sombra, a la vez que nos tapará completamente la capa de imprimación que le hayamos aplicado a la pieza. De no ser así, aplicaremos más capas de este tono, hasta que desaparezca por completo la influencia del color de la imprimación.

Por esto es importante mezclar la pintura con agua, cuanto más diluida esté, menos grosor tendrá la capa y más capas podremos aplicar sin tapar detalles. Parece una contradicción pero es así. Si queremos ocultar un color de fondo, es mejor aplicar dos capas de pintura finas que una espesa. Lo ideal es que la pintura tenga una textura similar a la de la leche.

Evidentemente, la pintura si está espesa tapa mucho más que si está fina, pero también afea la miniatura tapando

detalles y dándole una rugosidad bastante desagradable.

Hay que conseguir capas de color uniformes, esto también se consigue diluyendo la pintura y, normalmente, con varias capas. Es muy importante la uniformidad del color de base ya que todo lo que hagamos va a partir de este color.

Cuando tengamos una capa uniforme de este primer color, tenemos que hacer una mezcla, o conseguir otro color intermedio y aplicar el color sobre todo lo que hemos pintado anteriormente, excepto sobre las zonas más "profundas" de la pieza (donde necesitamos una sombra), dando sensación de relieve. Esta segunda capa puede ser del color que teníamos pensado pintar la miniatura.



Ya hemos conseguido cierta sensación de relieve aplicando diferentes tonos.

Insisto, tened en cuenta que cuantos más pasos de color deis mejor definición de color tendréis y por lo tanto mejor sensación de curvatura y de relieve. Esto no significa que no os pueda quedar bien la miniatura aplicando sólo tres colores, de hecho hay mucha gente que las pinta así. Una vez que ya tenemos la miniatura con el color que queremos y con la primera sombra, tenemos que iluminarla. Cogemos o bien un color ya hecho que nos sirva para iluminar, o hacemos una mezcla con el color actual y uno más claro.

Los colores que se suelen usar para aclarar son el blanco, el amarillo y el beige, pero depende directamente del color que vayamos a aclarar. Lo elegiremos según nos interese. Se pueden usar otros, a discreción del pintor, a mi, por ejemplo, me gusta mucho usar el color carne mezclándolo con el negro para conseguir grises más cálidos, cada cual mezcla los colores como quiere y cuando quiere, que para eso son suyos.

Para iluminar aplicaremos la mezcla de color, o el color más claro que acabamos de hacer, en las zonas más prominentes de la pieza que estemos pintando. Por ejemplo, el arco de las cejas, las rodillas y los codos, los nudillos, etc. Me dejó un montón, muchas partes son "estándar de iluminar" en todas las miniaturas, como el tríceps, el doble del cuello de la camisa o los pliegues de las faldas, pero otras no y las tendréis que ver vosotros, no es difícil, ya os digo que la propia miniatura os va dando pistas de donde iluminar y donde oscurecer el color.

Con el proceso anterior ya tenemos nuestra miniatura iluminada y sombreada. Le hemos dado una primera sombra, el color base y un brillo. Si lo hemos hecho bien tendremos una maqueta con cierta sensación de relieve. En un principio no hay que hacer nada más, pero siempre se puede mejorar. Hacer las cosas bien y sencillas es fácil, pero ahora lo vamos a complicar un poquito.

CON CINCO BASTA

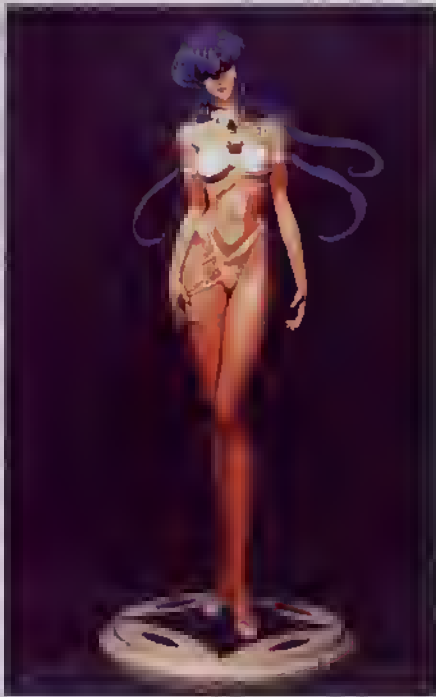
Esto es como todo, cuantos más tonos de color se le apliquen a la miniatura, mejor quedará, también se puede decir que cuantos más tonos entre colores demos, mejor se verá la miniatura. Si para pasar del rojo al naranja, sólo damos tres pasos, probablemente quede bien, pero si en lugar de tres damos siete, la transición de color quedará mucho más suave y mejor.

No hay un número estándar de colores que tengamos que aplicar, pero puede estar perfectamente entre cuatro y siete, según la zona, el degradado que queramos conseguir o el tiempo que queramos invertir.

Cada cual pinta como le gusta, como os he dicho muchas veces y más que os las diré. Esto es muy personal. Yo suelo usar aproximadamente y como norma general cinco colores. Los distribuyo de una forma muy sencilla. Sombra - Tono medio de sombra - Color de Base - Tono medio de luz - Brillo.

Tres ya os las he explicado, el resto los explico a continuación.

TALLER DE Maquetas



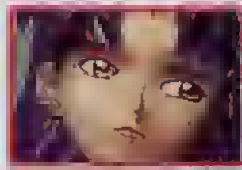
En esta miniatura de Aika se ve muy bien el trabajo de luces y sombras. También se ve en el pelo, como con pocos colores, se puede hacer un buen trabajo.

SOMBRA Y BRILLOS

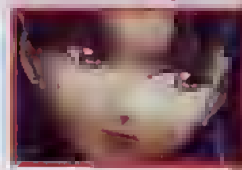
La sombra tiene que ser un color bastante más oscuro que el tono medio de sombra (la primera capa de pintura que he explicado antes) ¿Por qué? Porque nos va a exagerar la sombra dando mucha más sensación que la primera. Al ser exagerada hay que tener cuidado al aplicarla. Daremos este color a las partes más escondidas de las piezas, entre los dedos de las manos, en la parte interior de las ropas, en la base del pelo, en la entrepierna, donde se junta la ropa con la piel, etc.

Para conseguir el tono de sombra utilizaremos un color más oscuro o haremos la mezcla que proceda, usando el tono medio de sombra con otro color que puede ser azul, marrón negro, según el color que queramos conseguir. Esto os lo explicaré en la siguiente entrega. Los brillos, como viene siendo habitual, es lo contrario de las sombras (ahí he estado suelto). Es el color más claro que vamos a aplicar. También hay que tener mucho cuidado al aplicarlo, porque se dejará notar bastante sobre el tono medio de luz (la primera capa de luz que he explicado antes). Lo aplicaremos en las zonas más salientes o que más queramos hacer resaltar de la

maqueta, como son nudillos, el arco de las cejas, la puntera de las botas, las rodillas, los rebordes de la ropa, etc. Aquí hay que aplicar el criterio propio para iluminar, como en casi todo lo que os he explicado.



Esta cara lleva varias capas de luces y está muy bien, quedará mucho mejor si...



...le damos unos brillos en los mofletes, en la nariz, en las cejas y en la mandíbula. Mucho mejor, ¿a qué sí?

Para conseguir el color del brillo, hay que aclarar bastante el tono medio de luz o la primera luz, mezclando éste con blanco, beige, hueso o el que corresponda según el color a iluminar.

Ahora que ya os he insistido bastante dónde, cómo y por qué hay que dar más de un color a las miniaturas, en la siguiente entrega os hablaré de los colores y las mezclas para iluminar, sombrear o las mezclas que se pueden hacer entre ellos y de las que no se pueden hacer también.

EL TRUKIN

El Trukin de esta entrega más que truko, es consejo del abuelo, no porque no se os ocurra ni nada por el estilo, sino porque no te sueles dar cuenta y es un error muy frecuente, bueno, más que error, despiste. Os lo digo por propia experiencia porque a mí me ha pasado.

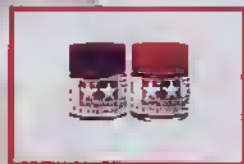
Muchas veces no tendréis el color apropiado, o simplemente no os apetece pintar la miniatura con los colores que tenéis. En ese caso tendréis que recurrir a las mezclas.

Esto no tiene más complicación. Podéis mezclar cuantos colores queráis

lo único es que luego si la vais a repetir, tendréis que saber las proporciones exactas, y eso no es del todo fácil.

Bueno, pues ahí va el consejo, si hacéis una mezcla y empezáis a pintar la pieza, aseguraros que tengáis pintura para el resto de las piezas, por que es muy corriente que si tenéis que volver a hacerla, no os salga del todo igual. Imaginad que pintréis una pernera del pantalón de un tono de azul vaquero y la otra de otro tono azul. Azul será, pero diferente.

Lo que tenéis que hacer, si es mucha superficie la que tenéis que pintar, es conseguir un bote de pintura vacío y limpio. Y hacéis dentro la mezcla, así incluso la podréis utilizar más adelante si queréis.



Cuando se os acaben los botes de pinturas acrílicas, no los tiréis, se pueden usar, una vez limpios, para guardar mezclas de colores.

Así que ya sabéis, si se os acaba una pintura, no tiréis el bote, que se puede reutilizar para hacer las mezclas propias, tampoco es necesario que llenéis la casa de botes vacíos, con media docena sobra, y según se vayan usando vais consiguiendo más.

Esto se puede hacer con pinturas acrílicas porque es fácil, relativamente, limpiar el bote, pero con esmaltes es un infierno limpiar el recipiente, más bien imposible diría yo, con que si usáis esmaltes este consejo sólo os sirve si encontráis recipientes vacíos, pequeños y que se puedan cerrar bien.

Hasta la siguiente entrega.

CONAN



Britney Spears Dance Beat

Lo cierto es que este mes el juego a repasar iba a ser *Card Captor Sakura* de la casi desaparecida Dreamcast de Sega. Pero ante el magnífico juego que ha caído en mis manos, no he podido retener mis impulsos más naturales y compartiéndolo con todos vosotros. Maravilloso que es uno, ya ves. Además, se que el jete se me comiera porque debería haberle entregado hace una semana el artículo, (que por cierto ya estaba hecho), pero... ¿que queráis que os diga? No todos los días sale un videojuego de Britney Spears a la calle. Y en dos

formitos, a cual más aperecible, Playstation 2 y nuestra tan querida Game Boy Advance.

Pues bien, los chicos de Metro se han encargado de desarrollar un videojuego de bailes muy del estilo de *Bust a Move* (el de bailes, ¿eh?) y han convencido a THQ para que les financie el proyecto. El fruto es *Britney Spears: Dance Beat*. Marchoso, muneo y con todas y cada una de las canciones de nuestra cantante favorita... o al menos la mía. Desde la "Baby one more time" de su primer álbum, hasta los temas "Overprotected" o "I'm a slave 4 u" de su último trabajo.



Hablemos de la versión Playstation 2. Nada más cargar el juego, primera desilusión. No podemos manejar a Britney como queríamos. Debemos conformarnos con seis de los bailarines de la propia princesa del pop. Tres chicos y tres chicas con los que deberemos demostrar nuestros dotes de baile frente al televisor. El objetivo, es aguantar toda la gira al lado de Britney, ya que como sabemos, somos parte de su ballet privado y debemos estar a la altura. Grande el guión, ¿a que sí? Por supuesto si le añadimos el atractivo de jugar contra un amigo, se nos queda un *Bust a Move* de los de toda la vida. O sea, diversión durante horas.

En cuestión de gráficos es una auténtica gozada, ya que los personajes son fieles a los originales de carne y hueso, y la propia Britney la han sacado más guapa de lo que realmente es la muchacha. Como curiosidad y muy de agradecer en el fondo de cada escenario contamos con un *videomall* donde Britney irá bailando con los movimientos, los cuales deberemos imitar.



La gracia de este tipo de juegos es jugarlos con *Dance Pads*, o las ya tan famosas alfonbrillas que destrozamos con el *Dance Dance Revolution* de Konami. Pues bien, es hora de desempolvarlas y sacarlas de nuevo porque **Britney** lo merece, y sus magníficas canciones también. Eso sí, y desde la redacción de *Dokan* os digo que aguantar todo el juego con estos bailes es algo que dudo que la propia **Britney** hiciese. Sudad, sudad, malditos!

Además, si esto nos parece poco, contaremos en este DVD con un trivial para mejorar si cabe un poquito más los conocimientos sobre **Britney**

Spears, digno para pasar una tarde de domingo.

Y pasemos a comentar la versión Game Boy Advance. Nintendo creó una consola muy buena, pero como es lógico, con limitaciones. Por supuesto que el nivel gráfico no se llega a parer al de la consola de Sony, pero es perfecto en cuanto a una portátil se refiere. Además, el sonido es nítido y limpio, por lo que bailar a **Britney Spears: Dance Beat**, es totalmente factible. La gran diferencia con la versión de Playstation 2 es el poder seleccionar a la propia **Britney Spears**, hecho por el cual, amigos, me quedo con esta versión. El

objetivo a la el mismo, es decir, aguantar fase tras fase con cada una de las canciones de **Britney Spears**, en menor cantidad que la anterior versión, por supuesto, pero vamos, que las famo-llas salen todas.

El problema viene en la jugabilidad. Quizás a muchos de los jugones, les parezca aburrido estar pulsando un solo botón 250 veces, pero vamos, les de eso de lo que se trata. Seguir el ritmo de la canción a base de pulsaciones de botón. Y digo yo, ¿no es lo mismo que hacemos en los *Real Life Simulators*? Bueno... que en jugabilidad deja un poquitín que desear, pero el espíritu **Britney Spears** reboza por toda nuestra Game Boy Advance. Sin embargo, y para regocijo de muchos, cuando conectas el cable Link a nuestra portátil, podremos compartir a **Britney** con un amigo y ver cuál de los dos es mejor bailarín. En resumen, una **Britney** muy bien conseguida, muchas canciones y las melodías convertidas en auténticas piezas de los 10 principales.

Concluyendo, decir que este juego quizá no sea tan bueno como lo pongo, pero el trato recibido por la mayoría de los comentaristas de videojuegos no me ha parecido nada justo. Así que los leéis todos, los baís bien y luego cogéis el zumo. Un saludo, y el mes que viene, lo prometo: *Card Captor Sakura*.

Alberio Díez "GuiLe"



2011

HIKARU UTADA

Hikaru Utada es una de esas figuras del j-rock que hay que conocer a la fuerza. No solo porque 10 millones de japoneses tengan sus discos en casa, sino por ser una artista con el carácter y la personalidad suficientes como para enfrentarse al mercado sin artificios, y meterse en el bolsillo a un país en tiempo récord.

BIOGRAFÍA

Hikaru nace y crece en New York rodeada de la música por influencia de sus padres: el famoso productor **Teruzane Utada** y la cantante enka **Keiko Fuji**, la cual disfrutó de un éxito arrasador a principios de los 70, con canciones como "*Shinjuku no onna*" o "*Keiko no yume wa yuu hikari*", que la mantuvieron durante meses en la cima de la lista Oricon de éxitos.

A los 3 años Hikaru aprende a

tocar el piano, y con tan sólo 10 empieza a componer rhythm and blues animada por su padre. Los primeros artistas a los que escucha son: **Led Zeppelin**, **Bon Jovi**, **Queen**, **The Beatles** y **Aaliya**.

En 1990 ya canta con sus padres en el extinto grupo **U3** (Utada 3), haciendo los coros a su madre **Keiko**. El grupo no despierta demasiado interés y en 1995 deciden renovarse pasando a llamarse **cubic U**, aunque sólo mantendrán el nombre 1 año, cambiándolo por **Keiko Fuji with cubic U** con el lanzamiento del single "*Tsumetai Tsuki/Golden Era*".

Lejos de desanimarse por el escaso impacto del grupo, **Hikki** decide lanzar su carrera en solitario; y en 1997 debuta en los Estados Unidos con su primer single "*I'll be stronger*" bajo el nombre de **Cubic U** (con mayúsculas esta vez). Poco después sale a la venta su primer



álbum en inglés **Precious**, con escasa respuesta por parte del público (tan sólo se llegaron a vender 8 mil ejemplares).

Lo más anecdótico de sus comienzos fueron los comentarios que hicieron sobre ella **Lenny Kravitz** y otros artistas, lo que consiguió dar una muy buena reputación a **Hikaru**. Es a raíz de esto, que su padre decide llevarla a Japón para lanzar su carrera musical. Allí conocerá a su actual productor **Akira Miyake** que la convence para dedicarse de lleno al mercado japonés (apartándose de sus letras en inglés radicalmente).

Hikaru Utada, debuta como tal en octubre de 1998, en un evento de jóvenes promesas musicales llamado **Music Talks**, dejando al público entusiasmado ante el talento de esa joven y misteriosa cantante venida de América. A partir de su actuación, su éxito se extiende por todos los rincones de Japón.

Su tema "*Time will tell*" quemó las radios del país, adjudicándose el premio **Powerplay** por el tema más escuchado; hasta la llegada de su primer single en el mercado "*Automatic*", del que se vendieron cerca de 2 millones de copias en tan sólo 1 mes. Lo cierto es que, a partir de este momento es cuando el éxito se presenta ante **Hikki**. Su segundo single "*Movin' on without you*" no se hizo esperar demasiado, y sirvió como tema a un anuncio televisivo del coche **Nissan Terrano**. El 10 marzo de 1999, **Hikaru**





UTADA HIKARU

Utada se consagra definitivamente con el lanzamiento de su primer álbum *First Love*, siendo su disco el más vendido de todos los tiempos y batiendo récords, al ser el primero de la cantante, número 1 del Oricon, álbum más vendido de un cantante en solitario... la lista es demasiado larga. Pronto la canción "First Love" sería utilizada en el famoso drama *Majo no Joken*.

Paralelamente, Hikaru seguía viviendo en Nueva York, y estudiaba en la Universidad de Columbia. Aunque ella hubiera querido seguir en el anonimato y vivir tranquilamente en la gran manzana junto a sus amigos de toda la vida, esto ya no era posible. Tras el lanzamiento de su primer álbum, la vida en New York dejó de ser anónima y llegó a molestarle que la calificaran como "La nueva Britney Spears asiática", cuando su estilo musical y su imagen no tenían nada que ver con el típico ídolo adolescente.

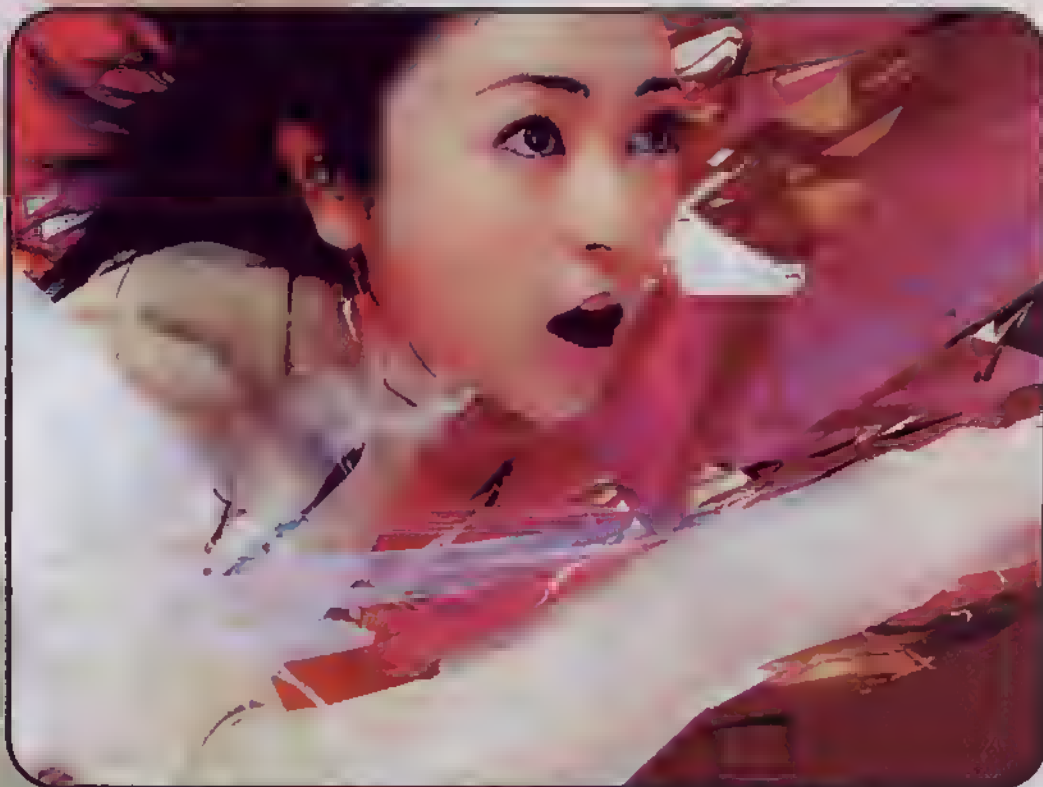
Pese a todo, la repercusión de su trabajo había traspasado todos los límites, y la prensa engrandecía su figura con calificativos como "diva del periodo Heisei" y frases por el estilo. Como respuesta, Hikaru afianzó su éxito con el single "Addicted to you" en noviembre de ese mismo año, compuesto por ella misma. Es a partir de este momento cuando podemos disfrutar de la obra

original de Utada, que nos sorprenderá con cada composición: "Wait & see-Risk", "Time limit" o "Travelling", son algunos de sus singles posteriores, en los que podemos admirar la gran calidad de la cantante.

En marzo del 2001 sale al mercado su segundo álbum *Distance*, siendo devorado por los millones de fans japoneses que esperaban con ansia más material de Hikki. Y es que el fenómeno

no Utada no dejó indiferente a nadie... Podría seguir relatando una lista interminable de singles y premios, pero me temo que necesitaría toda la revista para poder ser justa con la magnitud de sus éxitos. Ahora, la artista está centrada en lanzar su carrera en América y poco a poco va haciendo sus pinitos. Y es que últimamente las divas japonesas como Ayumi Hamasaki o Namie Amuro, intentan conquistar nuevos mercados, porque francamente el japonés ya lo tienen a sus pies.

Si quieres escuchar lo más reciente de ella, no te pierdas su nuevo álbum *Deep River* que acaba de salir al mercado. En él se incluyen dos temas de su single número 11 "Sakura drops" y "Letters", mezclados con otros 10 temas que van desde el rock hasta el rithm & blues, pasando por el hip-hop (vamos, una auténtica bomba de relojería) así como



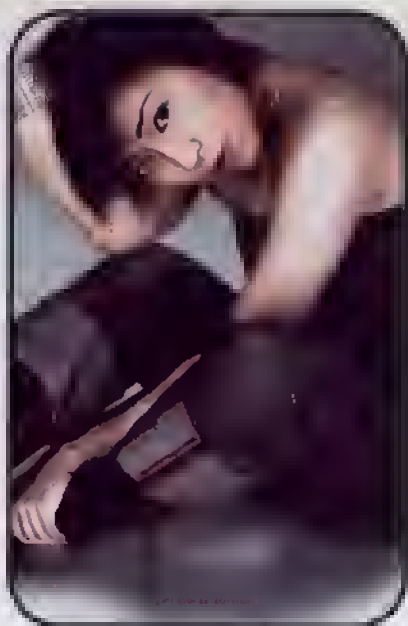


un tema que lleva su mismo nombre "Hikaru".

Hikki también ha sabido explorar nuevos campos, como por ejemplo el doblaje de la serie de anime *Black Jack*, en la que interpreta a Binoko, la asistente del famoso doctor de Tezuka. En cuanto a su proyección internacional, lo más destacado es la participación que tuvo en la banda sonora original de la película *Hora Punta 2* de Jackie Chan, en la que interpreta un tema entre el rap y el hip-hop, llamado "Blow My Whistle".

Y no hace muchos meses pudimos verla en un especial "MTV Unplugged", en el que demostró estar a la altura de cantantes que ya la han precedido en este espacio de la MTV, como Eric Clapton o Sting.

Desde el comienzo Hikaru se ha mostrado como una artista seria, que ha sabido aumentar la calidad de sus trabajos y sorprender con cada single que aparece. ¿Qué menos se puede esperar de una chica que se "dormía con Merallica y despertaba con Pearl Jam"?



FICHA

Nombre: Hikaru Utada
(sus amigos la llaman "Hikki")

Fecha de nacimiento:

19 de enero de 1983

Altura: 158 cm

(confiesa que le gustaría ser más alta)

Tipo de sangre: A

Hobbies: Se declara amante de la literatura, sobre todo de los clásicos japoneses como Akutagawa; aunque también lee a Roald Dahl y Edgar Allan Poe entre otros. Le encanta navegar por la red y ¡¡escribir e-mails!!

Gustos musicales: Rock y Rhythm and blues. Entre sus artistas favoritos se encuentran Jimi Hendrix, No Doubt, GLAY, Aaliya o el desaparecido Freddy Mercury.

DISCOGRAFÍA

SINGLES

Time will tell/Diciembre de 1998

Movin' on without you/
Febrero de 1999

First Love/Abril de 1999

JPOP

Addicted to you/Noviembre de 1999

Wait and see -Risk-/Mayo de 2000

For You/Time limit/Junio de 2000

Can you keep a secret?

/Febrero de 2001

Travelling/Noviembre de 2001

Hikari/Marzo de 2002

Sakura Drop/Mayo de 2002

ALBUMS

First Love/Marzo de 1999

Distance/Marzo de 2001

Deep River/Junio de 2002



blanca, analizando profetas. Y es que Hikaru, tuvo que dejar sus estudios universitarios para dedicarse de lleno a la canción, cosa que no le hace mucha gracia que digamos. Pase lo que pase, el futuro de esta cantante es tan sólo incierto en cuanto a su proyección internacional en los Estados Unidos y, por qué no, en Europa. Por lo demás, Hikaru seguirá siendo una estrella incandescente en el firmamento de la música japonesa.

Setsuko

¡¡Ah!! No podemos dejar de mencionar que el pasado 5 de abril, tuvo lugar en Barcelona un evento relacionado con el j-pop. La asociación Nakayama se encargó de coordinar junto a Francisco Font, una charla sobre el mundo de la música japonesa. En dicho acto se proyectaron vídeos musicales, que reflejaban toda la diversidad del mercado musical nipón. Esperamos que cada vez sean más numerosos los encuentros de este tipo, y aprovechamos la ocasión para felicitar a los organizadores.

EL FUTURO

Lo cierto es que Hikaru ha declarado en más de una ocasión que no quiere dedicar toda su vida a la música, e igual que su madre, espera poder retirarse antes de los 30; aunque tranquilos, tan sólo tiene 19 y para eso queda mucho. Por el momento ha sido nominada en tres categorías para los premios que la MTV da cada año a los profesionales de la música. En una entrevista a la prestigiosa revista *Time* declaró recientemente que le gustaría envejecer con una bata



UTADA HIKARU



¡Hola otra vez! Si bien es cierto que llevamos unos meses algo escasos de cartas, parece que este mes la cosa se ha recuperado en algo. Espero que sea síntoma de una recuperación del número de cartas y e-mails. Por eso os doy las gracias a todos por escribir.

Ya ha pasado el Salón del Còmic de Barcelona, y en el momento de escribir esto, falta menos de una semana para que llegue. Espero encontrar a mucha gente allí, tanto compañeros como lectores. La verdad es que me apetece mucho ir (vamos, ¡como todos los años!).

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

No quiero comenzar con las cartas todavía sin volver a repetir una serie de cuestiones (sin ánimo de ser pesado, no viene mal hacer un recordatorio de vez en cuando):

1.-**Ares Informática** (empresa encargada de *Dokan*) no distribuye directamente en Sudamérica, por lo que no es posible realizar inscripciones de la revista en ningún país que no sea España. Lo sentimos mucho por todos los lectores sudamericanos, pero por el momento no puede ser de otra manera.

2.-*Dokan* no se responsabiliza de las opiniones de sus redactores, puesto que los únicos responsables de las mismas son quienes firman el artículo. Es más, si *Dokan* no se responsabiliza, ¡menos se responsabiliza el corrcero!

3.-La página web de *Dokan* está en construcción (¡esta vez sí! ¡Lo prometo!).

OLGA MEDINA
(BARCELONA)

Si tenía escasez de cartas no iba a ser porque Olga no escribiera: hay pocos correos en los que no tengo una carta de esta chica sobre mi mesa (por cierto, ¡y menudas cartas!). Voy a intentar res-



ponder a todas las cuestiones que planteas, puesto que muchas de ellas pueden ser interesantes para los lectores.

Sobre la publicación de la serie *Monster*, todos en la redacción confiamos en que se mantenga hasta el final (y no se porque me da, que será así), no obstante, las reediciones en **Planeta** son un tema bastante peliagudo. Hace un tiempo se hablaba con bastante fuerza sobre la posibilidad de reeditar algunas obras, pero en muchos de los casos, eso ha sido finalmente imposible. Por eso no parece que sea muy posible por el momento.

Fly es una serie que se intentó publicar en España con escaso éxito (quizás debido a que la emisión de dicha serie no se hizo a nivel nacional), y no creo que, tal como están las cosas, se vuelva a intentar publicar. Hace mucho tiempo que esa serie perdió interés para muchos aficionados. Sobre la posibilidad de que **Glénat** reedite algunas series... pues corren rumores... pero no son muy consistentes, así que no os hagáis muchas ilusiones por el momento.

Hablas de "un tal **Moebius**" y no te das cuenta de lo que estás diciendo. ¡Claro que es un autor europeo... de

hecho es uno de los autores europeos más reconocidos mundialmente dentro del cómic! Si podéis leer algo suyo por casualidad, confiad en mí y dadle una oportunidad, que casi seguro que no os arrepentiréis.

En tu carta intercalas algunas frases de dedicatorias... en vez de transcribir una tuya, te voy a poner una que me gusta mucho... Soy seguidor de las leyes de Murphy, por las que si algo puede ir mal, será así. La frase dice: "*Si te encuentras bien, no te preocupes, ya se te pasará*". Lo cierto es que me hace mucha gracia esta frase, porque la lei en un calendario con estas frases, casualmente, en el día de mi cumpleaños.

VICENÇ PUJOL
(MANRESA)

Dice que acaba de cumplir... ¿11 años? (no tienes letra de 11 años) y añades "que viejo". Puff... no me digas esas cosas, ¡que yo te doblo la edad y aún me sobran años!. Bueno, una respuesta corta a una pregunta pequeña: Nosotros



EMMA MARTINEZ

(los redactores de *Dokan*) nos encargamos solo de *Dokan*, aunque hagamos colaboraciones en otras revistas de *Ares* (de hecho, hace poco colaboré en una), que son (además de *Dokan*) *Minami* y *Shirase*. De las revistas que me comentas no nos encargamos ni nosotros, ni *Ares*. Lo siento si esperabas antes tu respuesta, pero no ha podido ser antes (gracias por tus dibujos).

Por cierto, hojeando las cartas he encontrado otra tuya, donde preguntas por el manga de *Evangelion*. Hace ya algún tiempo que salió publicado en España de la mano de la editorial *Norma*, pero no ha pasado demasiado tiempo como para que te sea difícil encontrarlo. Espero.

RAÚL CANO
(MADRID)

Es un nuevo lector, al que siempre le han gustado "los dibujos de la tele", pero nunca había pensado que pudiera haber una revista dedicada a los mismos. Me parece muy bien que nos hayas descubierto, y de paso que nos escribas para que te aclaremos las cosas. Mira, es muy fácil: Manga son los tebeos y Anime son los dibujos. El caso es que es un tema que ya se ha tratado en muchas ocasiones (y como veo que tienes Internet, busca con esas palabras en cualquier buscador, y encontrarás información a raudales y mucho más completa de la que te podría yo dar en cuatro líneas).

Siempre he defendido que en el mundillo del cómic existe una gran heterogeneidad, y recibir cartas como ésta me gusta, porque me demuestra que no estoy del todo equivocado.

JOAQUÍN RUIZ
(ALICANTE)

Y el caso es que tu nombre me suena... Ya no sé cuántas veces he leído una carta tuya, pero vamos, que no me importa seguir recibíendolas. Muchas

gracias por tu felicitación por mi página, y todo eso. Sobre la dirección para conseguir números de *Encrucijada Mágica* (una serie publicada por *Planeta* hace algún tiempo y que comentamos hace algunos números en la sección de clásicos), lo único que puedo hacer es remitirte al servicio de números atrasados que tiene esta editorial. Para eso debes escribir al Aptdo. Correos 24341 08080 Barcelona, poniendo claro lo de "Servicio de números atrasados" y tu petición. Si quieres llamarles por teléfono antes para preguntar, puedes hacerlo al 93-450 07 68.

Tu dirección la pongo (otra vez) en el Otaku Address.

ESTEFANIA GIMÉNEZ
(BARCELONA)

La primera vez que nos escribe, pero algunos números antes ya le publicamos sus dibujos. De nada, pero no las merecen. El caso es que nos dice que tuvo una mala experiencia con una revista "hermana" (se dice el pecado pero no el peccador), y por eso no se había atrevido a escri-

bir hasta ahora. La verdad es que te agradezco enormemente que hayas confiado en este humilde correo para volver a escribir, pero también me gustaría disculpar a mi otro compañero correo, por no haberte atendido lo bien que debía. Muchas veces estamos con mucho trabajo sobre la mesa, y eso implica que en ocasiones nos equivocamos. Espero que sepas perdonarle.

Por otro lado, sobre tu pregunta de si *Aai Megamisama* (rebautizada en España como *Ahi Mi diosa*) tendrá un video editado en España alguna vez. Casi podría asegurarte que será así, pero por el momento no hay nada en concreto. Con



estos temas lo único que se puede hacer es demostrar una de las mejores virtudes del aficionado: la paciencia (siete años esperando *Nausicaa*... ¡¡Siete años!!..)

CARLOS SAUL
(ALCOBENDAS)

¿Así que quieres hacer un fanzine? ¡Me parece muy bien por tu parte! Además, cuentas que el primer número puede que te lo curres tú solito... la verdad es que es digno de admirar. Bueno, al tema de tu carta: Carlos se siente solito y busca colaboradores para los próxi-

ARASHI



PABLO TOLEDO

mos números de su fanzine. Se supone que trataría de mangas y/o relatos por lo que dice en su carta, por lo que a todo el mundo que quiera y le guste escribir y dibujar (supongo que artículos de opinión y cosas así también valdrían), que se ponga en contacto con Saul. No se por qué, pero me parece recordar que en el primer vistazo que le eché a las carras, había bastante más gente interesada en hacer o en colaborar en fanzines. Bueno, la dirección de Saul la pongo aquí mismo: Travesía del Cañón nº15 bajo-D 28100 Alcobendas (Madrid).

Que haya suerte!

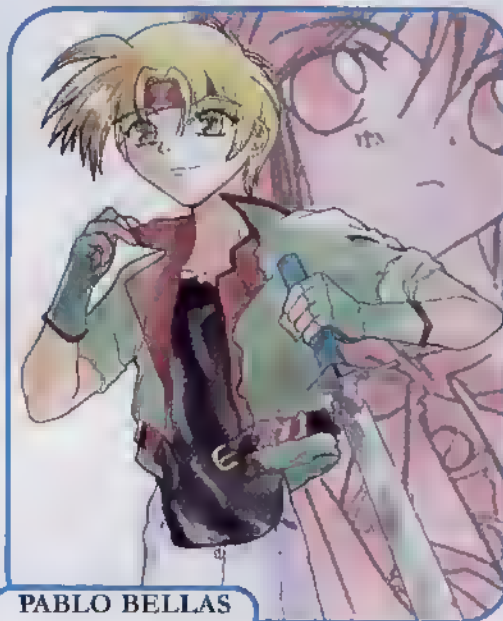
ÁNGELA SOPO
(BADAJOZ)

"Me llamo Ángela, y me encanta dibujar manga, os envío mi dirección porque me gustaría colaborar en algún fanzine" ¡Dicho y hecho! Si has leído la carta de más arriba te habrás dado cuenta de la oportunidad que puedes tener. Ya pongo tu dirección en el Otaku Adress. De paso me pregunta por más series que haya hecho Mihona Fujii, además de *Gals!* (una serie que cada día

que pasa tiene más adeptos, aunque a mí personalmente... bueno, no es que sea de mis favoritas, que se le va a hacer...). Pues bueno, según recuerdo, también ha realizado *Super Princess* y *Spicy Girl*, entre otras. Pero vamos, tan famosa como *Gals!*, creo que no.

ANDRÉS FELIPE
(COLOMBIA)

¡¡Tocayo!! Este amigo nos escribe para decirnos cómo están las cosas en Colombia. Dice que no se imagina qué imagen tenemos de ellos, pero que seguramente la realidad es mejor. No te creas, yo personalmente tengo muy buen concepto de prácticamente toda Latinoamérica (al fin y al cabo existe cierto hermanamiento con el idioma) y tengo más de algún amigo por allí (por cierto, saludos a Edgar Padilla, Fabian López, Let "Sakura" Rodríguez, Ricardo Ballesteros, Carlos E. Yuen -todos de México-). El caso es que dice que por allá se está diciendo que al manga en Colombia le quedan dos teledíarios. No se si será igual que aquí, pero hasta hace un año o dos, el dicho de que "al manga en España le quedan dos años" era generalizado, ¡y llevábamos diciéndolo desde hace lo menos cinco años!! No te preocupes, que seguramente será lo mismo. Por cierto, también quiere colaborar en un fanzine (no, si ya lo decía yo...). Su dirección en el Otaku Adress.



PABLO BELLAS



ESTHER CABALLERO

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

JESÚS M^º ÁLVAREZ

AV/ 25 de julio n^º14 3^ºB

Sta. Cruz de Tenerife CP: 38004.

Tiene 23 años y es todo un aficionado al manga y al anime, y le gustaría conocer gente que comparta su afición.

M^º Ángeles Fdez. De la Puebla

C/ Volver a empezar n^º4 portal A B^ºA
28018 Madrid.

¡Os juro que la dirección está bien escrita! Le gusta manga, anime y BSO de anime y tiene 16 años.

JOAQUÍN RUIZ

c/ Ntra. Sra. del Remedio n^º 7 03360

Callosa de Segura (Alicante)

Tiene 13 tacs y un gusto bastante bueno, además promete contestar.

ESTER CABALLERO

C/ Atarazana B3 1^ºB 14800

Priego de Córdoba (Córdoba).

Se ofrece para dibujar en algún fanzine (parece que este mes hay bastante gente con ganas de hacer un fanzine...)

RUBÉN HUERTAS

C/ Virgen de la porteria n^º13 2^ºC

03360 Callosa de Segura (Alicante)

Le gusta el manga, el anime, el j-pop... ¿hay algo que no le guste?

ANÓNIMO

C/ Arcipreste Don Julio Guzmón
n^º18 21002 (Huelva)

He recibido una carta en la que ni pone su nombre al final, así que no sé cómo se llama quien escribió para cartearse. Bueno, os pongo la dirección por lo menos.

ÁNGELA SOPO

Pza. Fco. Vera 3 1^ºC06011 Badajoz,
quiere colaborar en algún fanzine.

ANDRÉS FELIPE

Colombia Tulva (ville de Cauca) Cra.
33a# 39-30



CARLOS SAUL

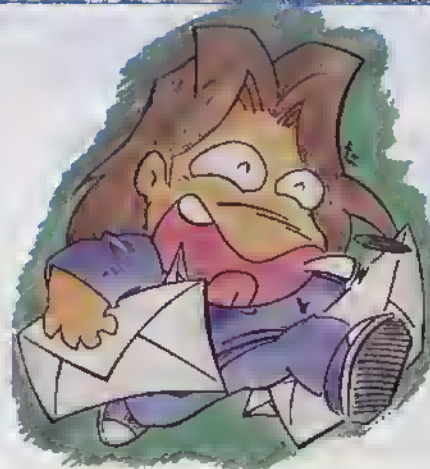
También quiere colaborar en un fanzine (oye, podíais juntaros todos y hacer un fanzine entre todos...).

LAURA MARTINEZ

C/ arcipreste de hita n^º 3. 4^ºC

28018 Madrid.

Le gusta CCSakura, Digimon, Saint Seiya y el Jpop, y espera poder cartearse con gente de sus mismos gustos.



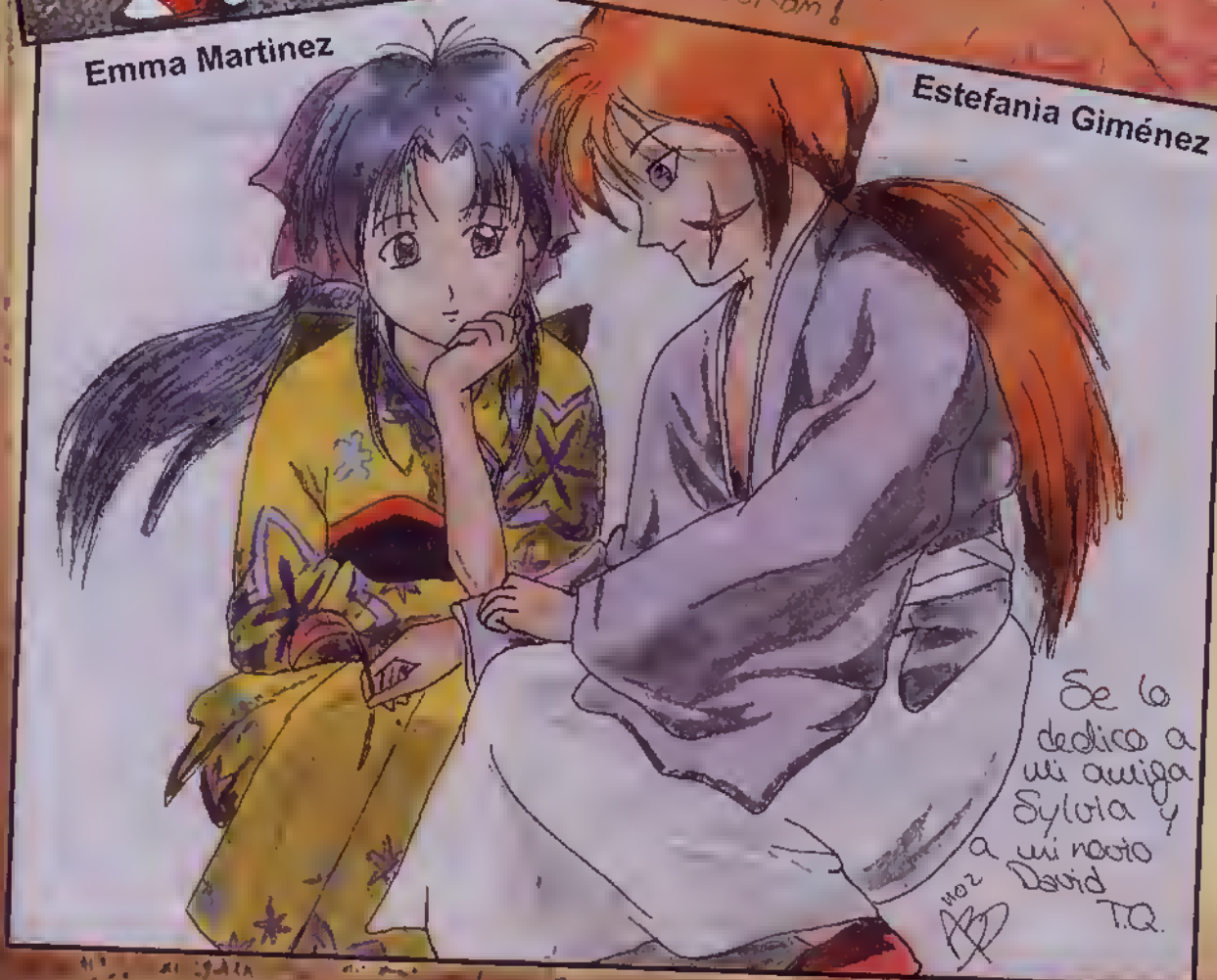
Art Gallery



Emma Martinez



Estefania Giménez



Ana Beltrán

Art Gallery

Andrés Maldonado

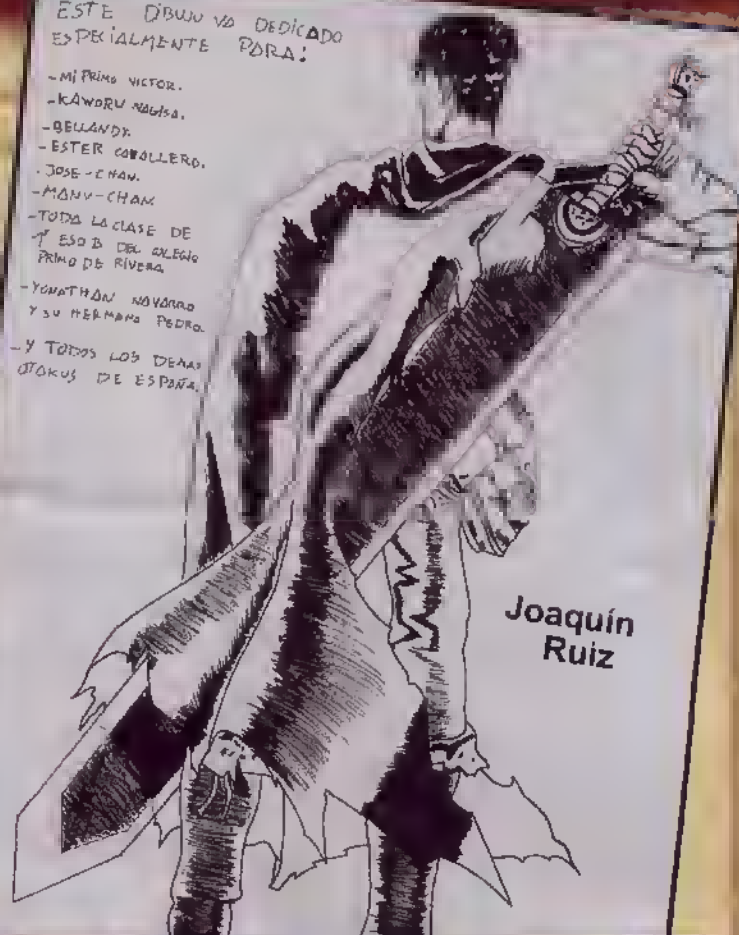
Dedicado a DOKAN,
Cristina Ropero (Sakura),
Veronica, a mis
Primos Love, Miguel,
Lina y, Alejo.

Andrés Maldonado

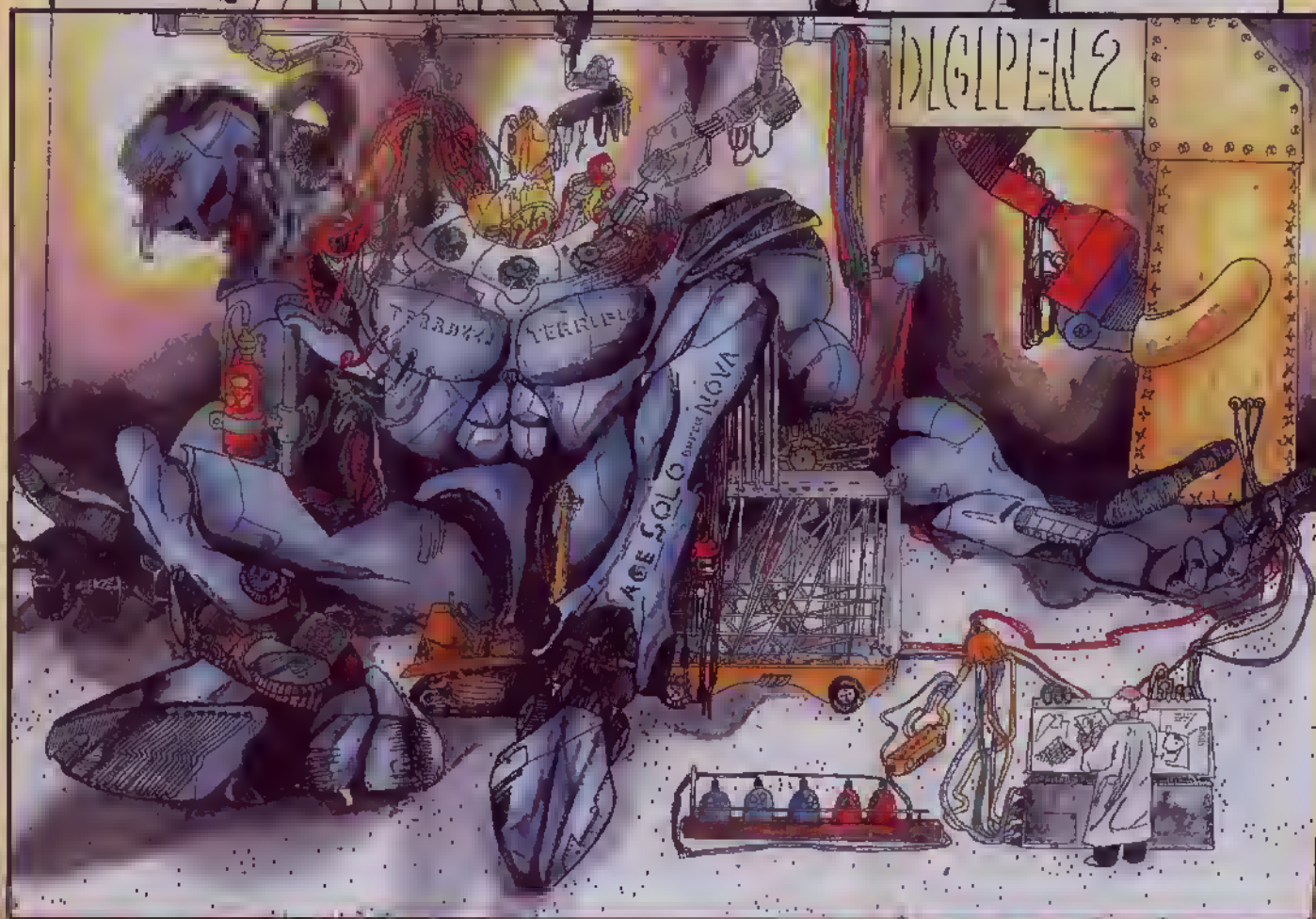


ESTE DIBUJO VA DEDICADO
ESPECIALMENTE PARA:

- MI PRIMO VICTOR.
- KAWORU NAGISA.
- BELLANDY.
- ESTER COWELLERO.
- JOSE - E HAY.
- MANU - CHAN
- TODA LA CLASE DE
1º ESO B DEL COLEGIO
PRIMO DE RIVERA
- YONATHAN NOVORRO
Y SU HERMANO PEDRO.
- Y TODOS LOS DEMAS
OTOKUS DE ESPAÑA.



Joaquín
Ruiz



Carlos Saul



Rumi



Esther Caballero



Emi-Chan

Olga Medina

¿Quieres saberlo todo
sobre nuestro universo?



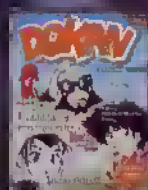
Pues ...
¡¡ya estás tardando!!

SUSCRIBETE



REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

DOKAN



☐ Dokan24



☐ Dokan25



☐ Dokan26



☐ ESP-BSO



☐ ESP-AD



☐ Dokan27



☐ Dokan28



☐ Dokan29



☐ Dokan30



☐ Dokan31



☐ Dokan32



☐ Dokan33



☐ Dokan34



☐ Dokan35



☐ Dokan36



☐ Dokan37



☐ Dokan38



☐ Dokan39



☐ Dokan40



☐ Dokan41



☐ Dokan42



☐ Dokan43

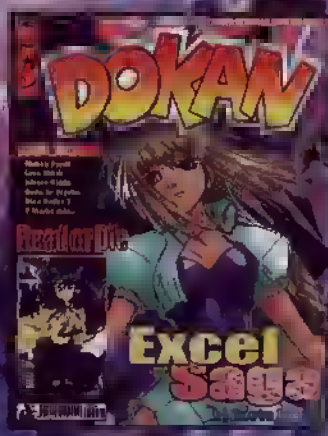


☐ Dokan44



☐ Dokan45

y ahórrate
casi 12 €



Nº ACTUAL

☐ Dokan 46

Si, deseo suscribirme a Dokan y recibir la revista durante un año (doce numeros) a partir del número ☐ por el precio de 45,32 € + 4 € de gastos de envío.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
 APELLIDOS:
 EDAD:
 DIRECCIÓN:
 CIUDAD: C.P.:
 PROVINCIA:
 TELÉFONO:
 D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Contra reembolso
☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Tarjeta de crédito
 VISA/AMEX/MASTER CARD

Fecha de caducidad:
 Titular:

Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Avda. Mare de Déu de Montserrat 2, 08970 Sant Joan Oespí (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 373 44 70 o llamando por teléfono al número 93 477 02 50.



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior

8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).

Unidad de CD-ROM.

Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.

Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Microsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG**.

Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.

En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de **Dokan**. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. En la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Videos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, **MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF**, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté predeterminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa predeterminado por el sistema para archivos **HTML**.

Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y elige 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa **Dokan** no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES MÚSICA VÍDEOS WEBS VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.

Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es

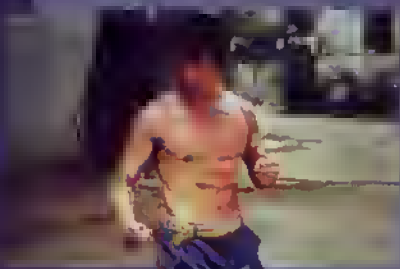
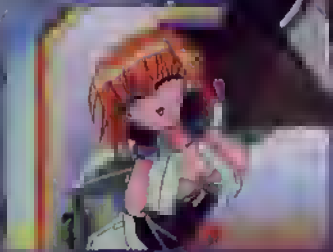
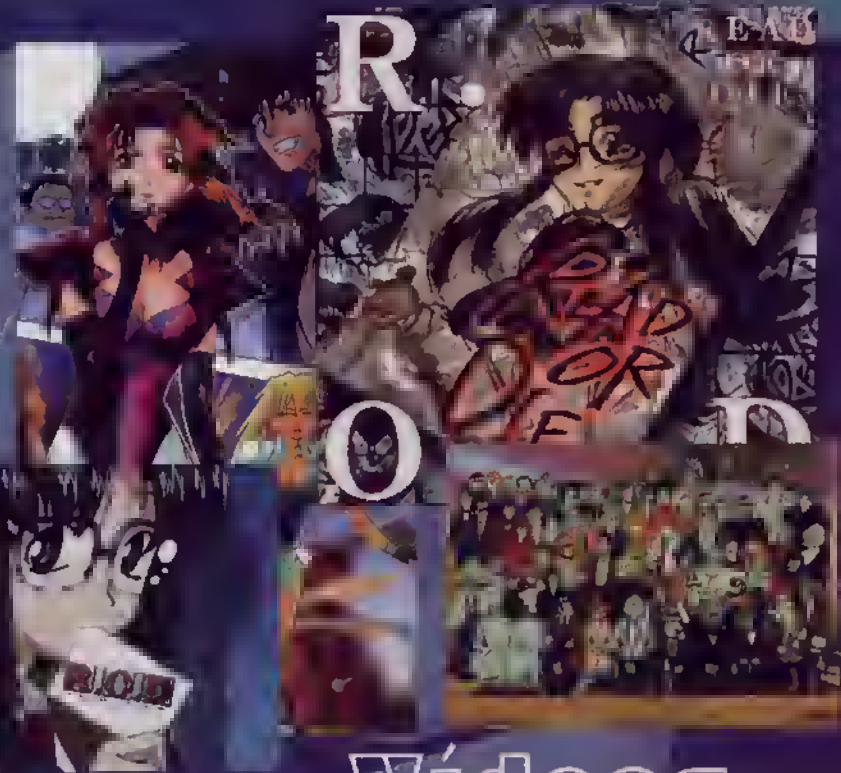


Contenido del Cd

Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

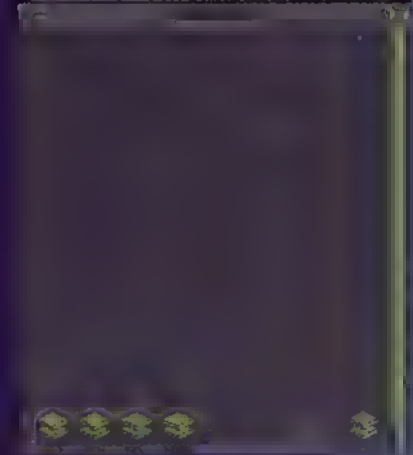
- Excel Saga
- Monkey Punch
- Read or Die
- y muchos más.....



Videos

La sección de Videos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

- Excel Saga
- Inuyasha
- Shaolin Soccer
- Anime Music Video
- y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Excel Saga.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

